3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不將任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，將不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！

话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收藏，版权归相应出版社及作者所有！

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责，概不代表本工作室立场
。
如果我们的内容对您的权利造成了侵犯，请联系我们，我们会尽快撤销相关内容
。
话梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，违反者后果自负，本工作室不承担连带责任。

话梅工作室仅提供一个爱好者交流平台，将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢，请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容进行的盗版行为。

望大家共同努力，创建一个和谐美好的网络环境。

THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.19
THE KING OF POCKETGAMES
暑期热作全攻略
SD高达G世纪DS 攻略补遗+研究
蝙蝠侠 开战时刻 (GBA)
魔法老师涅吉 (GBA)
球斗士X (GBA)
口袋光环收录
《天地之门》试玩影像

下一个幸运者是你吗？

看掌机王SP得大奖

一等奖 1名

奖品：SONY PSP掌机（豪华版）

二等奖 2名

奖品：任天堂双屏掌机NDS

三等奖 5名

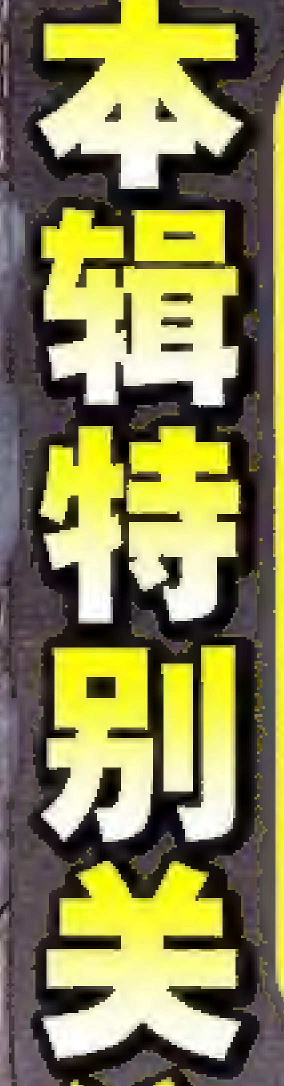
奖品：小神游SP

四等奖 50名

奖品：SMS2月光宝盒4M记忆棒

参与方法：

只要在2005年7月20日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中183页右下角的印花，并贴在信封背面或明信片背面寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部收，邮编730020”，你将有机会获得我们送出的PSP、NDS、小神游SP以及50名SMS2记忆棒。中奖名单将在《掌机王SP》第21辑上公布，敬请关注！



P16

暑期游戏大潮即将来临

20款掌机新作前线聚焦 42页华丽报道

P62

SD高达G世纪DS

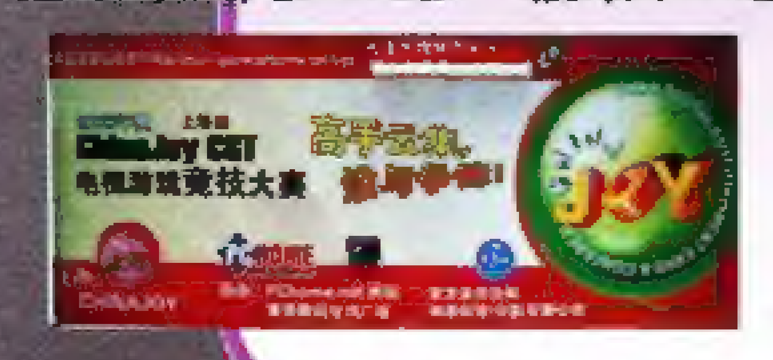
攻略补遗+研究

分支路线完全解析
全人物+机体评价

P150

神游CGT大赛上海赛区跟踪报道

ChinaJoy电视游戏大赛上海站火热报道
《马力欧医生》、《大合奏》、《山脊赛车DS》
竞争残酷无比，比赛跌宕起伏
谁是上海区的"游戏王者"？



掌机王 Sp

The King of Pocketgames

VOL. 19

CONTENTS

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

口袋光环

PocketHalo

影像VCD内容导视

1 GBA 新作扫描

2 NDS 游戏集锦

3 PSP 新作大集锦

游戏索引

本辑赠品

《滑雪小子》清凉扇

《遥远的时空中3》书签

ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS!

掌机情报站

把握最新最权威掌机游戏资讯

每秒4000万多边形超强掌机将问世

韩国电友（Reigncom）公司以iRiver系列MP3随身听著名，如今这家公司宣布将会进军掌机市场。电友将会与韩国国立电子通信研究院（ETRI）、图形芯片研发商NEXUS CHIPS等合作，开发一台具有超强画面表现力的新掌机。电友公司目前的初步计划是于2007年推出这款掌机。

掌上游戏市场近年来在韩国极为火爆，各类手机游戏的流行程度可与网络游戏媲美。而韩国版PSP上市后也是立即大卖，并且韩版PSP的无线网络服务也是全球最先进的。电友预计2005年全球各类掌机游戏市场总量将可达到3300万台，游戏销量将达1.6亿套。韩国方面今年市场增长率预计将会达到55%，每年将会增长120万台！

韩国电友公司准备开发的这款次世代掌机目标是在性能上超越目前的家用机，其多边形运算能力将会在每秒4000万以上，并支持3D环绕立体声、影音播放功能、无线网络功能等，甚至计划与PC网络游戏同步，让玩家可以与正在电脑上玩MMORPG的朋友进入同一个世界中。

全球第一台iQue DS竞拍价超过6000元

▲作为全球第一台iQue DS，"1st Touch"的主机序号为XXX000001

神游公司与网易游戏频道于6月18日零点正式开始进行中国纪念版iQue DS——"1st Touch"的竞拍活动，该套装由特制DS主机、主题金属便携箱、水晶认证书、纯银纪念挂件、开发组亲笔签名海报组成，收藏价值极高。本次活动采用了易趣网络交易平台，为1元起拍。截至本刊截稿日，"1st Touch"在易趣上已经有20次投标竞价，其竞拍价格已经达到了6100元。这次竞拍的截止时间为6月28日0时0分。

《最终幻想VII 再临之子》豪华版赠品公开

不久前日本的零售商率先传出了DVD版《最终幻想VII：再临之子》的限定版消息，如今Sqaure Enix方面正式公开了售价高达29500日元的《最终幻想VII：再临之子》限定版"Advent Pieces：Limited"的赠品内容。本片将于9月14日发售。

"Advent Pieces：Limited"总共包括有7大赠品，分别为：1．克劳德和芬里尔狼（克劳德的摩托车名）人偶模型；2．影像特典DVD，其中收录内容包括：OVA版《最后命令：最终幻想VII》、幕后制作花絮、《FFVII：AC》威尼斯电影节展出版本、《FFVII：AC》各种宣传片；3．给声优用的台词本的复制版 4．由知名实装品牌LUZ设计的帽子；5． 由LUZ设计的T恤；6．打有序号的钥匙扣；7．PS《最终幻想VII国际版》游戏一套。

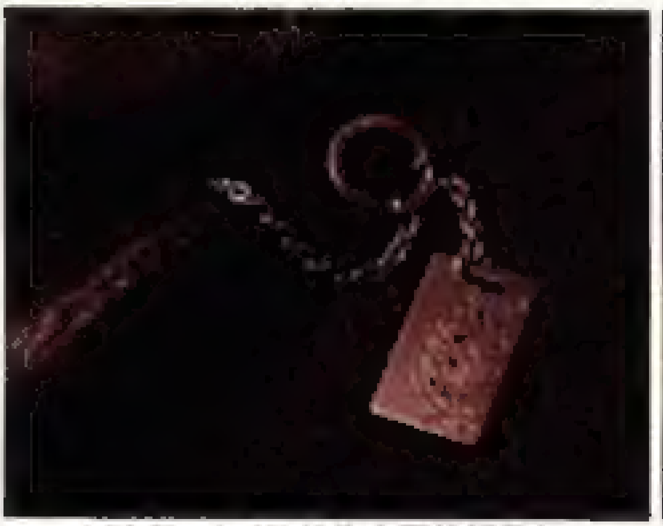
赠品中的OVA版《最后命令：最终幻想VII》（Last Order：Final Fantasy）非常值得关注，这是采用传统手绘方式绘制的2D原创动画片，其内容似乎是讲述克劳德还是神罗公司低等级士兵时的故事，并且与其高级佣兵好友Zax有关。

▲克劳德驾车模型。

▲OVA版《最后命令：最终幻想VII》。

▲给声优用的台词本。

▲以Cloudy Wolf为主题的T恤。



▲以Cloudy Wolf为主题的钥匙扣。

▲以巴哈姆特为主题的帽子。

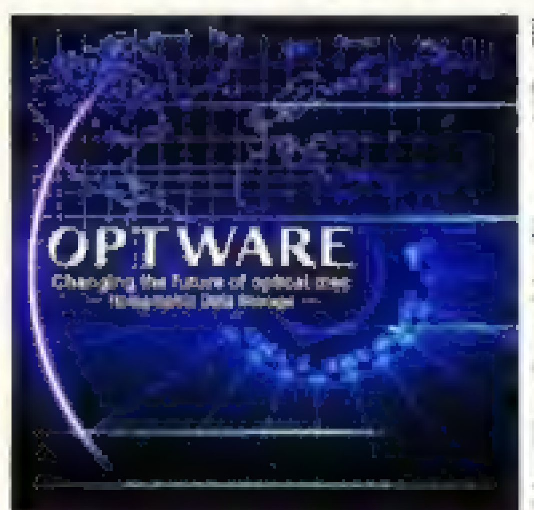
索尼对UMD成人电影无可奈何

最近一段时间，日本的成人电影发行商纷纷搭上PSP的顺风车。日本《每日新闻》、《日经新闻》、《朝日新闻》等主流媒体相继报道了成人影片业进驻PSP的消息，先是Glay'z和H.M.P.两家公司宣布将于7月份推出7部UMD成人电影，其后又有消息称9月6日会有日本三位知名AV女优（苍井葵、爱田由、纹舞兰）的写真集推出。据《朝日新闻》的报道，准备支持UMD的成人电影公司远远不止这些。日本的成人电影业对于PSP的热情似乎比主流电影公司还要高。

对于PSP上越来越多的成人UMD影碟，索尼方面发表了官方声明。索尼表示，他们并不欢迎UMD成人电影，然而由于UMD影碟的格式是开放的，媒体出版商可以无需经过索尼的授权自行推出UMD影碟，因此他们也无法阻止这些成人UMD电影的出现。据业内人士分析，索尼没有出面阻止UMD成人电影的一个重要原因是1980年代Betamax与VHS录像带格式大战留下的阴影。当时在日本市场VHS格式击败索尼的Betamax格式的一个重要原因就是有大量成人电影的支持。

30GB 超大容量存储卡只要 100 日元！

日本Optware公司最近宣布成功研发了一种采用光学原理的新型存储卡"全像多用途卡(Holographic Versatile Card，HVC)"。这种HVC卡采用了Optware公司的"同轴全像(Collinear Holographic)"技术记录与读取数据，能够在一张信用卡大小的卡片上存储30GB的数据，而成本只需100日元！



如此具有革命性意义的新技术是否要彻底取代现在低容量高成本的SD、CF、MSD等闪存卡呢？当然没有那么容易！虽然这种HVC卡本身造价十分便宜，其读写装置的价格却令人咋舌。Optware希望能够将HVC的读取装置价格控制在20万日元以下，而读写装置的价格控制在100万日元以下，其大小预计与普通外接3.5英寸软驱接近。显然，这样高昂的价格很难真正投入商业化应用，要想用在掌机上更是几乎不可能。

Optware预计7月份公布HVC的只读格式大规模量产技术，2006年底应该就可以开始进行量产。虽然以目前其读取装置的价格来说还没有多大实用性，不过随着进一步的技术改良，不久后的将来，使用30GB的卡片为掌机游戏卡也是很有可能的事。

PSP 官方新版充电器及线控耳机公开

SCEJ宣布将于7月14日推出PSP的新版充电器和线控耳机，这次推出的PSP专用电池充电器"PSP-190"可以单独对PSP的电池进行充电，而新版的线控耳机则是型号为"PSP-140B"的黑色耳机。

PSP的电池虽然可以拆卸，不过索尼官方一直没有推出可以单独对电池进行充电的充电器。而通过如今这款PSP-190，玩家就可以一边对拆下来的电池充电，一边用备用电池继续玩游戏了。并且这种充电器还有快速充电模式，原本通过PSP主机进行充电要用2小时20分钟，而通过这种快速充电模式可以在1小时35分钟左右将电充满。这款PSP-190的尺寸为46×36×88mm，重量为95克，输入电压范围为100～240V。PSP-190的售价为3675日元。PSP-140B耳机造型上与之前的PSP-140完全相同，惟一的不同之处就是颜色。其售价为2940日元。

任天堂邀你当 NDS 游戏设计大师！

任天堂最近开始与Enterbrain(《FAMI通》的出版商)合作举办NDS的创意征集活动"NINTENDO DS 'asobi project'"。6月7日至8月31日期间，玩家可以将自己想到的NDS游戏创意写在明信片或者信封上面寄到本次活动的指定信箱。这项活动不仅面向日本国内玩家，并且也诚挚邀请国外玩家的参与。

任天堂对于这次活动相当重视，将会由宫本茂为首的5名审查委员对玩家提交的游戏创意进行审核，最终从中选出头奖1名，授予其100万日元奖金。其余为奖金各20万日元的审查委员特别奖4名，奖金各10万日元的优秀奖2名。最终得奖名单将会刊登在10月份的《FAMI通》杂志以及本次活动的官方网站上。而玩家的这些游戏创意都将会成为任天堂的知识产权，至于今后是否会推出根据这些创意制作的游戏，目前还没有进一步计划公布。

■Team 17宣布将会在PSP和NDS上推出其动作游戏名作《百战天虫》，该系列最大的特点就是搞笑与丰富的想象力。

■美国任天堂将会在美国推出一款超值同捆版NDS，这款套装售价为149.99美元，其中除了NDS本体外，还包括一套《超级马里奥64DS》。

■据《日经BP》报道，索尼目前公布的本财年内卖出1200万台PSP的销售目标实际上大大低于其最初的预期。当初索尼内部的预期数字是1800万台。《日经BP》的报道中指出索尼降低销售目标的原因是产能不足，不过也有很多分析家认为真正的原因是PSP的市场需求并没有想象中那么大。不过SCEA官方发言人出面否认了这一说法。

■20世纪福克斯将会在日本地区3部UMD电影，分别为《我，机器人》、《异形对铁血战士》、《非凡绅士联盟》。这3部电影均采用日英双语的配音和字幕，售价为3990日元。

■NDS的《任天狗》不仅在日本大获成功，今年E3展期间也是大显神威，夺得了E3最佳掌机游戏大奖。美版的《任天狗》目前已经确定将于8月22日发售，同样采用3种包装的方式。并且美版中将会增加3种热门犬种，分别为：黄金猎犬(Golden Retriever)、哈士奇（Husky）和拳师犬(Boxer)，每个版本中的初始小狗数量因此增加为6种。

■据路透社报道，PSP今年9月在欧洲上市后不仅会同步推出20款游戏，还将推出10部UMD电影。欧版的PSP售价为179英镑或者249欧元，不过游戏和UMD影碟的售价未定。另外，SCE方面预计将会联合各游戏发行商在今年圣诞期间推出50多款PSP游戏。

■EA日前宣布，由他们推出的PSP美版和日版游戏都无法与亚洲版联机，并且存档也无法互用。

■据英国游戏网站Eurogamer.net报道，某EA内部人士已经确认《火爆狂飙传奇》将会推出NDS版，本作由一家法国游戏制作室开发，并由系列开发商Criterion监督制作。本作预计将于今年夏季发售，支持WI-FI多人游戏。

■美国Decision Analyst以及Hypothesis两家市场调查公司的一次网上调查结果显示，任天堂是美国8~12岁儿童中最受欢迎的品牌，支持率达42%，超过了迪士尼（支持率为36%）。13~17岁青少年中，索尼和任天堂的受欢迎程度并列第3，支持率为21%。

■英国伦敦的软件发行商Interactive Ideas公司宣布将会推出由德国X-OOM公司开发的“X-OOM Movies on PSP”影像格式转换软件，这套软件支持超过10种视频格式，包括：DVD、SVCD、VCD、DivX、AVI、WMV、RM、MPEG、QuickTime等，软件预设10种格式转换模式，其独有的Fit to Stick技术可以将影片转换成最适合用户记忆棒容量的文件大小。这套软件将于8月12日发售，售价为24.99英镑。

■据著名网上商城亚马逊的消息显示，哥伦比亚三星公司将于8月9日发行周星驰《功夫》的UMD电影版。之前日版PSP发售时附赠的UMD媒体碟中就有《功夫》的预告片，因此该片推出UMD版也可以说是顺理成章。

掌机游戏综合发售表

发售表阅读提示

1 本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。

2.红色字体为受瞩目游戏。

3 除任天堂的日版游戏外,所有日版游戏的价格都不含消费税。

2005年

GAMEBOY ADVANCE

[illegible]	大众软件系列 可爱小猫 みんなのソフトシリーズ かわいい子猫	MTO	SLG	2980日元
	桃太郎电铁G 桃太郎電鉄G ゴールドデッキを作れ!	Hudson	TAB	4800日元
	魔界奇兵 扣响天国之门 メルヘヴン Knockin' on Heaven's Door	Konami	A·RPG	4800日元
[illegible]	乐高 星球大战 レゴ スター・ウォーズ	Eidos	ACT	4800日元
	武器神兽传说 封印之歌 エレメンタルレジェイド~封印されし謳~	Tomy	A·RPG	4800日元
[illegible]	死神BLEACH 红之染的尸魂界 BLEACH 紅に染まる尸魂界	Sega	ACT	4800日元
	机动剧团哈罗剧组 哈罗调皮事哟 機動劇団ハロ一座 ハロのドタバタ[illegible]	Bandai	PUZ	4800日元
[illegible]	新·我们的太阳 逆袭的萨巴塔 新・ボクらの太陽 逆襲のサバタ	Konami	ACT	价格未定
	金色卡修 卡片大乱斗GBA 金色のガッシュベル!! THE CARD BATTLE for GBA	Banpresto	TAB	价格未定

Nintendo DS

[illegible]	沥青都市GT	Taito	RAC	4800日元
	雅达利合集	Atari	ETC	3900日元
	[illegible]	Nintendo	ETC	2800日元
	SIMPLE DS系列 Vol.1 麻将 SIMPLE DSシリーズ Vol.1	D3publisher	TAB	2800日元
	SIMPLE DS系列 Vol.2 撞球	D3publisher	TAB	2800日元
	SIMPLE DS系列 Vol.3 捉虫王国	D3publisher	TAB	2800日元
	NARUTO 火影忍者RPG2 千鸟VS螺旋丸	Tomy	RPG	4800日元
	钢之炼金术师 Dual Sympathy	Bandai	A·RPG	4800日元
	洛克人EXE5DS 双生领袖	Capcom	A·RPG	4800日元
	游戏王 噩梦吟游者	Konami	TAB	价格未定

	滚滚吃豆人	Namco	ACT	4800日元
	パックンロール			
	押忍！战斗！应援团	Nintendo	ACT	4800日元
	口袋棒球甲子园	[illegible]	SPG	4980日元
	JUMP超级明星大乱斗	Nintendo	FTG	价格未定
	ジャンプスーパースターズ			
	恶魔城 苍月的十字架	Konami	A・RPG	4800日元
	悪魔城ドラキュラ 蒼月の十字架			
	幸存少年 迷失罗盘	Konami	[illegible]	[illegible]
	泡泡龙DS	Taito	PUZ	4800日元
	露娜 创世纪	MMV	RPG	4800日元
	ルナージェネシスー			
	逆转裁判 新的逆转	Capcom	AVG	4800日元
	逆転裁判 蘇る逆転			
	[illegible]世界	Interactive Brains	ACT	价格未定
	天外魔境II	[illegible]	RPG	价格未定

2005年

PlayStation Portable

6月30日	冒险玩家	FromSoftware	ETC	3800日元
	アドベンチャープレイヤー			
	遥远的时空中2	Koei	AVG	4800日元
	遥かなる時空の中で2			
	实战柏青嫂必胜法 北斗之拳 携带版	Sega	TAB	4800日元
	実戦パチスロ必勝法！北斗の拳 ポータブル			
7月7日	校园大胆大王 姊妹事件	Bandai	AVG	4800日元
	スクールランブル 姉さん事件です			
7月21日	星际战士	Hudson	STG	4800日元
	スターソルジャー			
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	天地の門			
7月28日	DORASLOT 巨人之星II	Dorasu	TAB	3800日元
	ドラスロット 巨人の星II			
	实话怪谈《新耳袋》第一章	Metro	AVG	3800日元
	実話怪談《新耳袋》一ノ章			
	[illegible]	From[illegible]	[illegible]	[illegible]
	天誅 参大全			
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	戦国キャノン SENGOKU ACE EPISODE III			
	携带互动剧场 双面女郎	SCE	AVG	3800日元
	やるドラポータブル ダブルキャスト			
	携带互动剧场 拥抱季节	SCE	AVG	3800日元
	やるドラポータブル 季節を抱きしめて			
	携带互动剧场 桑巴吉他	SCE	AVG	3800日元
	やるドラポータブル サンパギータ			
	携带互动剧场 雪割之花	SCE	AVG	3800日元
	やるドラポータブル 雪割りの花			
8月4日	太鼓之达人 携带版	Namco	MUG	4800日元
	太鼓の達人 ぽーたぶる			
	水银	SCE	ACT	3800日元
	【仮】ハイドリウム			
	洛克人DASH 钢之冒险心	Capcom	A・RPG	3800日元
	ロックマンDASH 鋼の冒険心			
8月11日	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜			
8月25日	Twelve 战国封神传	Konami	S・RPG	4980日元
	Twelve～戦国封神伝～			
	[illegible]	Capcom	[illegible]	[illegible]
	ブレス オブ ファイア III			
9月1日	洛克人DASH2 伟大遗产	Capcom	A・RPG	3800日元
	ロックマンDASH2 エピソード2 大いなる遺産			
9月22日	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	ブリッセルクラウン			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	ときめくパーティー ポータブル			

栏目主持：雷伊

经过漫长的等待，这款期待已久的NDS大作终于如约而至。系统、音乐等各方面都因为机能的进化而优于前作。画面虽然一眼看去没大改变，但诸多细节方面的绘制还是让人感受到厂商在细节方面的工夫。相比于激烈的双屏作战，触控笔操作就显得有些多余。游戏的战略性很高，而新的指挥官和新的兵器无疑是吸引系列FANS的一个关键。另外，新作人设看起来也更帅更漂亮。

作为GBA上热门战略游戏的续作，游戏的战略性依旧十分强。可惜的是游戏在画面上的变化不大，只在战场显示上变得比较立体。不过多名新指挥官，多种新能力以及多种新兵器都让人感受这是一款的的确确的新作。NDS的新机能中触摸屏的功能并不大，只不过能够利用点击来控制队伍而已。但游戏双屏则利用得十分到位，特别是增加了高空战场，很值得一玩。

铭风

游戏给人最深的印象便是那风格独特的画面，用水墨风格衬托出的江户时代很容易让人融入其中。作为一款动作游戏本作的手感十分好，而每个角色的多种武器也让玩家不会感到乏味。迷宫中的迷题大都要用到触摸屏，相对普通的动作游戏来说也算个进化吧。最后要说的是，游戏除了主要的故事模式外还有各种小游戏可供大家挑战哦。

LIKY

游戏的画面的确很有特色，充满水墨画的风格，不过场景中的各种要素似乎描绘得太多，显得有点乱，常常让人看得眼花。本作的音乐很耐听，充满日本江户时代韵味。解谜要素在本作中得到很好体现，无论是机关还是BOSS都需要动一番脑筋才能解决。另外感觉不太好的是切换场景所需时间有点长，竟然要7秒左右，怎么像用光碟读盘一样呢？

雷伊

Atlus在NDS上推出的第一款作品，与早前发售的《天堂独太》一样，本作也是一款以医院为背景的游戏。不过侧重点则在于手术方面。玩家必须利用手中的触控笔与威胁人类生命的病毒guilth对抗，游戏方式比较新颖。在手术过程中，玩家必须利用各种医疗设备来拯救病人，但由于提示并不多所以难度很高，过高的动作性也让一般玩家望而却步。

铭风

玩家在游戏中扮演的是拥有超执刀潜能的外科医生月森孝介，运用10种功能不同的医学用具来医治病人。本作是迄今为止最大限度利用到触摸屏的NDS游戏，医学用具的使用都要依靠触控笔，灵活配合才能治愈伤口，顺利消除病菌。游戏中的每个手术玩起来都十分紧张刺激，是一款十分出色的手术动作游戏。

雷伊

根据赤松健的热门漫画《魔法老师涅吉》而改编而成的GBA游戏。游戏中的MM众多并充满个性，玩家必须扮演涅吉老师去拯救迷失在图书馆岛的学生们。游戏的画面表现力一般，战斗采用了卡片的方式，但整体而言做得并不算成功，解谜等要素也做得很不成熟。不过相信对于广大原作的动漫FANS来说，本作还是有着一定吸引力的。

铭风

FANS向作品。主角的任务是把一个个女生救出这个图书馆岛。游戏的流程比较单调，在重复的几个地点来回转悠解开机关，乍一看上去倒有点像《塞尔达》，实际玩起来就完全不是那么回事了。卡牌型的战斗方式算是一个亮点，但依旧是非常简陋，没有什么策略性可言。游戏的可玩之处大概就是众多可爱的MM了，周旋在几十个美女之间的感觉还是不错的。

马修

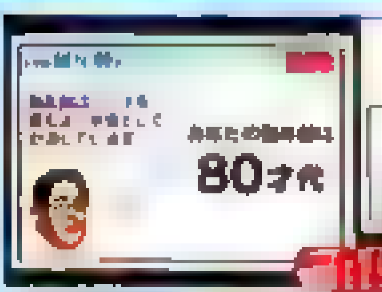
改编自近期同名热门电影的本作，在画面、音乐上的表现都很一般。人物招式虽多但动作略感生硬。游戏忠实再现(或者说泄露)了接受忍者训练、解决毒气事件等原作高潮迭起的剧情。应用各种道具躲开层层守卫打手是游戏关键所在。只是由于操作生硬和设定的原因，游戏中作为正义英雄化身的蝙蝠侠一旦被两三个敌人包围，就总会给人以寡难敌众的无奈。

LIKY

本不是很看好电影改编的游戏作品，不过作为GBA平台上的这款游戏，无论是画面还是游戏方式，都是不错的。本作可以是大砍大杀实现爽快感的清版ACT，也可以是类似天诛般的潜入型游戏。如何不被敌人发现，如何使用各式道具，还需要动一些脑筋。不足之处在于游戏的音乐实在是不能入耳，生硬的动作也影响了游戏的流畅度。

最新日本掌机游戏周间销量榜

※累计时间2005年6月6日~2005年6月12日※



第1位 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS

《成人脑力锻炼》新一轮的宣传针对了父亲节，其销量定会继续稳步增长。

周间销量33050套
累积销量14万1074套

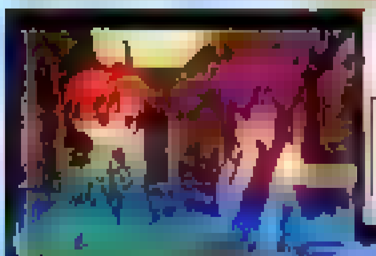
◆Nintendo ◆ETC ◆2005年5月19日发售 ◆2800日元

第2位 任天狗(柴犬&腊肠&吉娃娃)

三个版本中"柴犬"的销量是最高的，要比其他两个版本卖得好很多。

周间销量24963套
累积销量44万8338套

◆Nintendo ◆ETC ◆2005年4月21日发售 ◆4800日元



第3位 魔法先生涅吉 私人课程 图书馆岛

根据赤松健热门漫画改编成的游戏，是近期GBA上值得一玩的一款作品。

周间销量22921套
累积销量22921套

◆MMV ◆RPG ◆2005年6月9日发售 ◆4800日元

第4位 SD高达G世纪DS

"《SD高达G世纪》系列"首度登陆NDS，FANS没有任何理由错过。

周间销量6886套
累积销量63252套

◆Banpresto ◆S・RPG ◆2005年5月26日发售 ◆5800日元

第5位 实战柏青嫂必胜法 北斗之拳DS

在PS2上大卖近百万的究极柏青嫂游戏，不过NDS版的销量似乎并不怎么样。

周间销量6365套
累积销量14106套

◆Sega ◆SLG ◆2005年6月4日发售 ◆3800日元

第6位 [illegible] DS

◆Tomy ◆ACT ◆2005年4月21日发售 ◆4800日元

周间销量4915套
累积销量16万4612套

第7位 [illegible]

◆Bandai ◆RPG ◆2005年6月2日 ◆4800日元

周间销量4483套
累积销量15604套

第8位 [illegible]

◆Nintendo ◆ACT ◆2005年3月24日发售 ◆4800日元

周间销量3924套
累积销量20万1097套

第9位 [illegible]

◆Nintendo ◆ACT ◆2005年5月19日发售 ◆3800日元

周间销量3838套
累积销量29926套

第10位 [illegible]

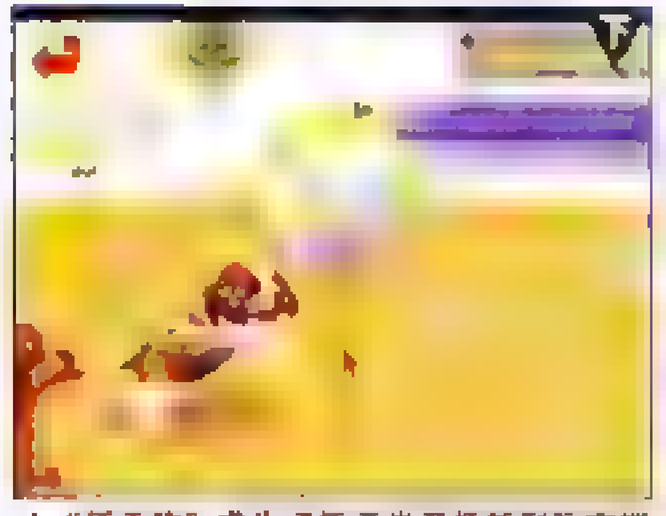
◆Nintendo ◆RPG ◆2004年9月16日发售 ◆4800日元

周间销量3695套
累积销量154万5644套

冷饭的本质

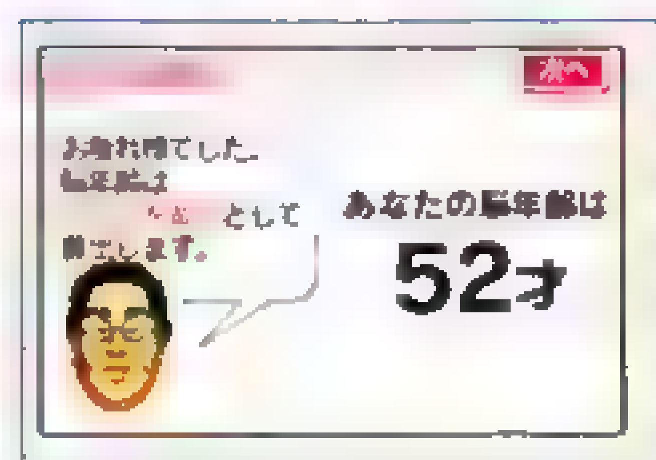
虽然日本国内游戏市场在全球领域的规模比率日益萎缩，但由于集中了两大硬件厂商和众多著名老牌软件开发商，其一进一退的市场导向作用依然举足轻重。至少到目前为止，还没有任何一台在日本国内销售失败的游戏硬件能够最终成为全球市场的主宰者，昔日在海外风光八面的MD和N64莫不如是，如今在日本本土如火如荼的新世代掌机大战是否将再度承袭历史的轮回，业已成为笔者目前最关注的焦点……

一 狗与教授



▲《任天狗》成为了任天堂开拓新型玩家群的成功武器。

几乎谁也未曾料想到，新世代掌机大战格局在任天堂推出《任天狗》和新色主机等一连串促销计划后竟然发生了如此翻天覆地的变化，任天堂软硬两手抓的春季促销攻势取得了预想以上的成功，三个版本的《任天狗》目前累计销售已经接近45万份，根据一些媒体的现场调查发现，许多过去一直绝足于游戏专卖店的女性和高年龄人士为了选购《任天狗》纷纷光顾，购入者中女性占据了近四成，而二成消费者随游戏购买了主机。充分证明任天堂发掘新消费群体的战略获得了极大成功。相比《任天狗》这种预料内的成绩，拥有几乎堪称史上最古怪繁琐标题的《东北大学未来科学研究机构川岛隆太教授监修的成人脑力训练DS》（后文简称《成人脑力训练DS》）所获得的惊异成绩连发行商任天堂也感到喜出望外。从《成人脑力训练DS》最初的广告投放规模可以推测，任天堂原本对这款高年龄层向教育游戏的市场前景并不看好，但是该游戏5月19日发售当天就在全国各地出现了严重断货现象，初周销量超过了4万份。任天堂及时把握了商机，一方面抓紧生产补充货源，一方面于6月1日在日本各大刊物同时刊登《成人脑力训练DS》的大幅宣传广告，在宣传攻势的积极引导下，《成人脑力训练DS》连续四周维持着4万份前后的高水准销售走势，至今尚未有任何衰退迹象，有专业媒体将之戏称为“教授现象”，过去名不见经传的川岛隆太教授一夜成为游戏业界的耀眼明星。目前为止，NDS已经牢牢掌握了40%左右的软件销售市场份额，使得任天堂再度凭借掌机与索尼分庭抗礼。



▲面对高年龄层的《成人脑力训练DS》在日本取得了意料之外的成功。

6月的第一周，PSP游戏自发售以来首次从《FAMI通》软件销量TOP30排行榜中完全消失，在该媒体统计的周间软件市场占有率为零（实际前三周的市场占有率统计一直在3%以下徘徊），这是近10年中历代日本“二番手”主机（市场占有率第二位的主机）最差的成绩，世嘉DC在发售后9个月的第二周首次从软件销量TOP30销声匿迹，NGC则保持了整整两年零三个月，即便是品牌号召力和软件阵容均与PSP相去甚远的Bandai掌机WS，也坚持奋战至发售后第8个月才首次被完全挤出排行榜。虽然PSP的硬件销售一直维持着较高水准，但是游戏主机的成败利钝还是应该由游戏销售的实际情况来体现，PSP目前的游戏销售状况完全可以用“空前低迷”进行概括。就总量而言，PSP游戏的种类并不少于NDS，其中不乏家用平台的百万级大作，但是至今为止无论SCE本身还是第三方都没有拿出真正体现硬件特性的原创力作，相反在硬件厂商自身的表率作用引导下，拥有划时代硬件性能的PSP已经成为翻炒32位主机时代老游戏的“移植地狱”，对于这种新瓶装旧酒的现状，对吸引新规消费层确实缺乏足够吸引力。

PSP目前的低迷现状的确令人堪忧，与NDS的高歌猛进形成了鲜明的对比。第三方、零售商和广大消费者势必会根据现状做出自身判

断。进入4月以来，日本软件厂商参入NDS的热情呈现明显升温趋势，六面堂等中小会社加紧招募NDS游戏开发人员，Square Enix、Bandai等大厂的参入计划也渐入佳境，《宠物蛋》等一些新作品接踵投入。即便是一些过去积极支持PSP的会社也迅速做出了相应行动，FromSoftware在E3期间首次透露了NDS版《天诛》的开发计划，而一度曾漫不经心的光荣近期也明显加快了步伐，近期公布了《三国志DS》的情报。到目前为止，任天堂已经安排确定的NDS游戏发售计划表已经排到了8月末，这足够证明该社手中掌握的牌相当可观。一些过去在舆论宣传上明显倾向索尼PSP的主流媒体也开始调转枪口，《日本经济新闻》在报道E3 2005时特意刊登了众多玩家试玩NDS游戏的照片，并宣称任天堂展台是全场最具有号召力的。因《FRS》诉讼案和任天堂处于长期冷战状态的Enterbrain（《FAMI通》的出版商）最近也重开破冰之旅，两社将共同合作举办针对《FAMI通》读者的NDS游戏创意的有奖募集计划，最高奖金额达数百万日元之巨，EB发言人宣称这个合作计划的目的是为了共同促进日本游戏产业的健康发展。再过半个月就将是夏季商战时期，此刻的情势是游戏零售商确定订货数量的主要参考标准，从业者必然会进一步增加NDS软硬件的进货数量，对于PSP肯定会采取谨慎态度。

▲《三国志DS》是在《三国志III》的基础上重新制作的。

目标300万台——这似乎已经是任天堂心照不宣的下一个奋斗目标，该社的普及计划已经逐渐开始明朗，如果索尼近期内不拿出什么牵制计划，它的状况一定会相当难堪。率先达成300万台普及量一直被视为日本主流硬件的及第点，任天堂显然将达成这个目标的时期锁定在今年8月，根据目前NDS月间20万台销量估算，实际销售已经达到250万台以上的该主机突破300万台的时期应该在8、9月间，任天堂安排在8月8日推出超大作《JUMP全明星大乱斗》和红色新款主机意在再次点火，届时将大张旗鼓宣传主机突破300万台，此举无论对第三方、零售商还是广大消费者所造成的心理震撼都将是爆炸性的，这无疑是自我宣告掌机新霸主宝座的归属权。接下来任天堂下一步计划则是素来独领风骚的年末商战时期，凭借着《动物森林DS》和《马里奥赛车DS》等诸多大作的保驾护航，NDS非常有可能在2005年末向国内500万台的目标发起冲击。一旦任天堂这两步战略获得圆满成功，索尼想翻盘那将是极为困难的，而日本本土市场的势力图推移变化又会对海外错综复杂的竞争格局造成巨大影响。

PS3的正式发表后，索尼及其合作伙伴们正日益将精力和财力集中于TV家用平台的研发，媒体和消费者的视线焦点也正不断从PSP上移开。如果索尼无法（无意）改变PSP成为"移植地狱"的现状，该主机的最终落败将是迟早的事情。《任天狗》的成功已经充分诠释了游戏性至上的真理，游戏主机的胜负还是取决于游戏本身！降价或许是目前PSP再次挽回人气的最直接手段，但价格问题目前绝对是索尼方面讳言的绝对禁句，某位SCE负责技术的高层近日在接受IT media访谈时明确表示，PSP目前的标准价格很可能就是最终标准价格，言下之意不言而喻。为了应对任天堂的低价攻势，索尼当初对PSP制定了破格的战略价格，该社希望通过尽快达到量产效果以降低制造成本，但现在PSP的实际情况并没有达到预定计划，短时期内降价可能性并不高。但迫于形势所逼，PSP今年下半年非常有可能对PSP标准价格进行调整，索尼上个月开始与台湾鸿海精密电子等厂商洽谈代工生产业务就是为了未来的价格攻势做准备。

▲面对NDS的咄咄逼人之势 PSP该如何应对？

PSP能否最终打破历史轮回的桎梏，这需要久多良木健团队发挥出异于常人的大智慧。

二 冷饭的本质

有人曾嘲笑说：Capcom一直站在失败者的一边。

虽然言辞有些过激却也不无道理，近年来Capcom确实走了许多弯路，负债高达500亿日元之巨的该社目前处于风雨飘摇的危境，其一举一动更受到那些爱之深或憎之深的人们密切关注。就在近期，日本国内的第三方大厂商纷纷加大参入NDS的力度之时，反其道而行之的Capcom再度引发了业界的议论话题。

Capcom于5月中旬正式发表了新财年的软件发行计划，其掌机业务的构成颇令人为之费解困惑，本年度预定发售的4款GBA游戏的合计销售目标125万份，3款NDS的销售目标为60万份，10款PSP游戏的合计目标则为145万份。即使只有小学数学程度的人们都能够一眼看出，Capcom自身对于GBA和NDS的软件销售预测要大大高于PSP，然而该社却偏偏投注了极大力度在一台自己也未必看好的主机，此举实在有些匪夷所思。透过现象看本质，我们还是能够从中把握到迷走中的Capcom一些未来动向。自从冈本吉起和三上真司等亲任天堂系高层逐一遭到清算后，素来对索尼抱有好感的稻船敬二已经跃升为主持Capcom软件开发大局的惟一掌舵人，由于先前一连串错误的战略决策，曾经是游戏业界中流砥柱的Capcom已经感受到被边缘化的严重危机感，稻船敬二急于和任天堂阵营划清界限，频频向索尼方做出主动靠拢的姿态，去年的《生化危机4》宣布跨平台和今时的PSP积极参入都算是"献媚"的举动。近来来一系列大作在日本本土遭遇的接连挫折也让Capcom决意今后重点在海外谋求发展，目前在海外发展势头强劲的PSP自然也成为了主要发展目标。

更主要原因还是所谓的"人穷志短"。虽然PSP的开发周期和难度均大大超过NDS，但某社一位负责忠实移植某名作的制作人却坦言两主机软件的实际开发费用相差并不远，根本原因就在于炒冷饭的安易简便，在PSP平台上移植32位时代的作品，企划费用近乎为零，而具备双屏幕等特殊硬件设计的NDS即使移植也需要经过一番再加工，一消一长间两主机的开发投入差距便缩小了许多。Capcom在32位主机时代曾拥有大批脍炙人口的优秀作品，在此财

▲即将移植到PSP上的PS时代名作——《龙战士3》。

力窘困之际，原本就有冷饭嗜好的该社岂能甘于人后，从目前发表的《洛克人DASH》和《龙战士3》等首批作品看，Capcom不把那些压箱底的货色都翻炒个遍是绝对不会罢手的。

无论从商业角度还是消费者感情角度，笔者对于Capcom如今的掌机经营战略并不敢苟同。Capcom过去一直被公认为GBA时代第三方软件厂商中最大的收益者，"《洛克人EXE》系列"叫好又叫座，《洛克人EXE3》曾经更取得了90万份以上的惊人销量，"《逆转裁判》系列"等也都有口皆碑，多年来Capcom品牌已经在任天堂努力发掘的低年龄消费群体中拥有极高影响力，如今该社贸然放弃多年经营的基础从头再来，所冒风险之大不问可知，或许积极参入PSP能够稍微取悦于SCE，但比较起市场份额的损失还是得不偿失。Capcom近年来的经营战略飘摇不定，给人以过于功利的感觉，屡次食言而肥更是令消费者丧失了信赖感。诚信一直是企业确保品牌价值的最重要武器，Capcom这种忽焉于左忽焉于右的作风实非长久之计。

哀大莫于心死——或许这就是笔者对于那个曾经无限钟爱的游戏老铺Capcom的真实心境，现实留给Capcom的时间和资产已经所剩不多了，如果该社始终抱着将PSP作为冷饭天堂的心态而不思进取，也许不久的将来，Capcom将成为仅仅留在人们记忆中的历史名词……

▲Capcom在GBA上推出了多个叫好又叫座原创系列，《洛克人EXE》和《逆转裁判》都是其中的代表。

文 雷伊

AQUAPLUS经典美少女游戏PSP登场！

漫画同人会 携带版 PSP

◆Aquaplus◆AVG◆预定2005年夏◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定

在PC和DC上都引起巨大反响的究极美少女恋爱游戏《漫画同人会》终于要移植给PSP了。随着OVA《漫画同人会Revolution》的推出，该作品在日本的人气度一直居高不下。而这次PSP版《漫画同人会》初回限定版中亦将附带该OVA第一卷的UMD版，喜欢该系列的玩家千万不可错过。

こみっくパーティー
COMIC PARTY
PORTABLE

与一般美少女恋爱游戏不同，在《漫画同人会》中除了要和美眉们搞好关系外，还必须注意同人志的创作，因此本作品可以说是一款含有丰富SLG成份的美少女AVG。本次的PSP版在移植原作的基础上，还大幅追加了剧情CG图片，而且这些精美的图片还可以通过MSD存储下来，随时在PSP上观看。

与主人公同一大学同一学部的女生，从高中时代就开始与主人公有着不解之缘。喜欢体育的她对漫画基本上没什么兴趣，非常反对主人公进行同人志创作。

在即卖会运营公司工作的成熟女子，给人以一副纯朴可爱的傻大姐形象。非常喜欢漫画，经常在为身为同人作家的主人公鼓劲。

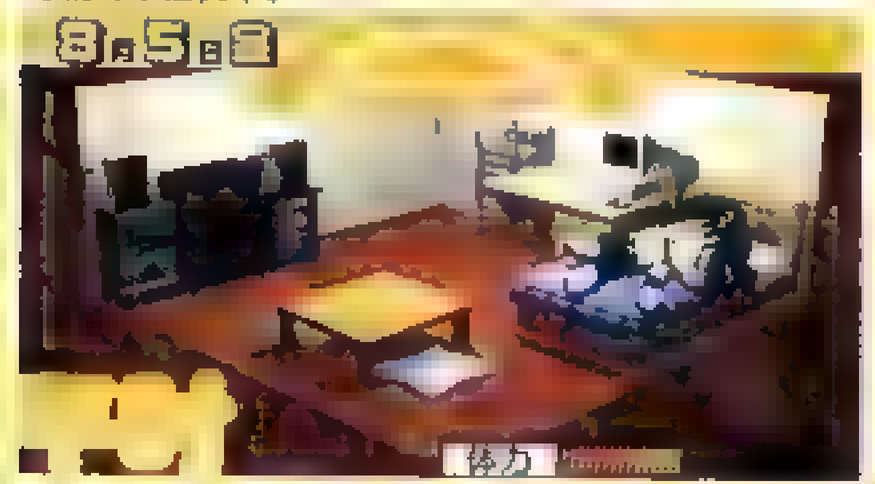
主人公经常使用的印刷所的招牌女孩，性格非常开朗。做起事情来有点冒失，所以经常会做错事，但是即使这样她对任何事情还是保持着积极的态度。

视Cosplay为生命的Cosplayer。与同伴们非常努力地进行着同人志的创作，是个非常活跃的同人作家。基本上没有把主人公当做男性来相处。

在你的手掌中掀起恋爱风暴!!

在每周开始时，玩家必须制订本周的平日行动时刻表。一般来说，主要都是"画原稿"或"画封面"。制订好平日时刻表后，接下来的时间电脑就会根据设定来自动完成各种指令。

▼在制作同人志的同时也要注意自己的体力 累坏了身体可就得不偿失了。



贩卖同人志的即卖会在游戏中被称为"漫画同人会"，是一个同人界的盛会。在即卖会结束后，就会通报该天的结果，而朋友们也会对你的表现提出意见和建议。

和平时不同，周末和节假日的行动都是在当天由玩家来决定的。除此之外，休息日还分为白天和夜晚两个部分，可以采取二次行动。当然，在这些休息日玩家还是可以来进行同人志的制作的，不过难得有个轻松的时候，还是打电话约女孩子出来见见面比较好吧！

在关西颇有名气的同人作家 对漫画创作非常有激情。最近准备进驻东京 所以在东京的漫画盛会上频频露脸。

主宰着顶级漫画圈的同人作家。为人相当自信 认为同人志的价值就在于实卖部数。除了漫画以外的其他东西似乎完全不在行。

打从心底喜欢漫画的女孩 非常注重故事性以及原创性。但是由于生涩的绘画手法和厚重的故事内容，所以人气度一直都不是很高。

和主人公在同一时期开始同人活动的少女漫画家。为人非常率直 也很懂礼貌，拥有比任何人都强烈的正义感。考虑问题的方法比较孩子气。

文 雷伊

在PC界备受好评的美少女悬疑游戏《Routes》也将随着移植风潮登陆PSP。在原作的基础上，这次的PSP版还加入了新的片头动画、新角色以及新剧情，让这款原本就非常出色的游戏更加锦上添花。目前游戏的开发进度尚且只有30%，喜欢文字类AVG及对美少女游戏情有独钟的玩家可要随时注意我们的续报喽！

表面上是普通学生，真实身份却是谍报人员！

Routes 携带版 **PSP**

◆Aquaplus◆AVG◆发售日未定◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定

STORY

[illegible]普通到不能再普通的学生宗一，每天在学校里抱头大睡[illegible]是他的好友[illegible]两人虽然关系[illegible]工作[illegible]可爱的[illegible]这样看似普通的日子却出现了变故[illegible]一场离奇事件。

皋月

主人公宗一的同级生，两人关系非常不错，但又时常斗嘴。是一个各方面都非常优秀的女孩，尤其是料理水平，堪称天下第一。不过似乎不太擅长搞笑。

七海

开朗积极的女孩，在宗一经常光顾的饮料店工作。总是觉得自己太过渺小，希望自己能够早日长大。

夕菜

独自居住在郊外的住宅区，性格非常稳重的贤淑女子。虽然为人看上去比较成熟，但心底却依然残留着少女的一面，出于女孩的趣味，比较喜欢红花绿叶。

由加利

宗一和皋月的好朋友，也是两人关系的调和剂。虽然有时看上去会有点傻傻的，但实际上却是个头脑非常明晰的女孩。为人非常温和，因此很多人都非常喜欢她。

莉莎

金发碧眼的美女，身材比例非常匀称。但是除此之外，人们却对她一无所知。到底是什么人，她是为什么而出现的……一切都是谜团。她和宗一等人到底是什么关系呢？

痕

きずあと

2002年登场于PC平台的AVG《痕》是此次Aquaplus三连发的最后一款作品，由于采用了新的人设并加入了全程语音，游戏的开发进度目前只有10%，PSP版的画面也尚未公布，不过游戏中四位女主角的人设却已经先行公开了，说是原作，还不如说是重新设计的人物要精美许多，加上优秀的故事情节，PSP版的《痕》绝对是一款不可多得的AVG大作。

PSP

◆Aquaplus◆AVG◆发售日未定◆日文
◆1人◆记忆容量未定◆价格未定
◆对应周边未定

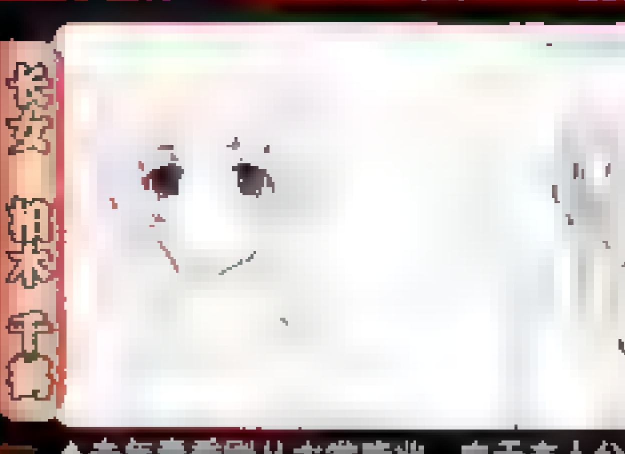
STORY

与主人公分离多时的父亲突然遭遇事故离开了世界，在大学暑假将要结束的时候，主人公放弃了原本的旅行计划，回到了乡下父亲的老家，在那里，他见到了自幼失去双亲被其父亲收养的四姐妹。在与主人公的朝夕相处中，姐妹们脸上的忧伤渐渐消失，开始重新露出了灿烂的笑容，虽然心中依然残留着伤痕，但女孩们却依然对主人公爱慕有加，但是某起事件却将她们原本满是创伤的心再度无情地撕裂。

PC版的四姐妹

人物全部重新设计

这次PSP版的《痕》并没有采用与PC版相同的人设，而是采用了Aquaplus的新锐画师，下面我们就为大家带来重新设计的四姐妹原画，大家可以和PC版的人设对比一下，看看有什么区别。


长女 柏木千鹤

▲去年春季刚从大学毕业，由于主人公的父亲突然去世，她承担起了扶养家庭的重任。为人非常沉稳，一头乌黑的长发让她看上去非常淑女，她也是主人公所喜欢的一种女生类型。

三女 柏木枫

▲非常安静的女孩，很不擅长与人接触。虽然主人公来访，但基本上也不怎么主动和他说话。

次女 柏木梓

▲性格非常好胜，同时又具有很强的责任感。但是有的时候会比较单纯且易冲动，甚至有些暴力倾向。经常和主人公吵架。

四女 柏木初音

▲充满童真的女孩，可爱得就像电视广告中出现的少女一样。对主人公非常仰慕，是一个非常理想的妹妹型角色。

文 雷伊

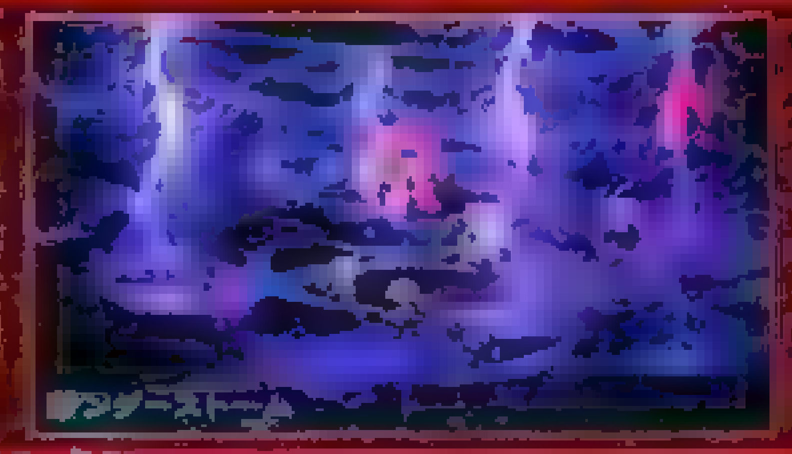
永无大陆的战火在PSP上继续蔓延！

继今年3月"永无大陆系列"的《新天魔界 GOCⅣ》登陆PSP后，又有一款该系列的作品也即将在PSP上推出了，那就是我们今天要介绍的《新纪幻想 圣魔之魂II 无限阵营》（以下简称SSIILS）和《新天魔界 GOCⅣ》一样，本作在移植自PS2版的基础上还加入了不少新要素，作为一款移植作品来说还算是比较厚道的

PSP

◆4800日元

《SSⅡ》是今年1月于PS2上推出的SRPG作品，虽然称不上名作，但在日本和国内都有着为数不少的FANS。游戏以精美的人设，恢弘的世界观讲述了数个国家间的故事。玩家可以在3个属于不同阵营的主人公之间切换来发展游戏，以不同的视点来观察游戏中复杂的人物关系。当然，隶属于不同阵营的话，故事的展开也会有所不同。



PSP版新增要素

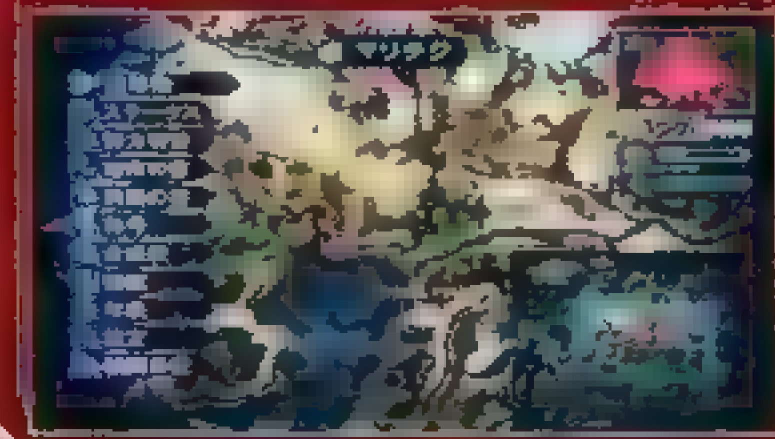
取消等级上限

PSP版中取消了原本PS2版中的等级上限，这样玩家就可以毫无限制地来培养角色了。等级上升的话，角色的各项能力也会有所提高。选择一个自己喜欢的角色来尽自己所能地加以培养，毫无疑问会使得战斗更加轻松。由于打破了能力上限，玩家完全可以根据自己的喜好来培养角色，让一些原作中比较鸡肋的角色在战场上发挥出强大作用也不再是梦想了。

▲看见那恐怖的能力值了吗……这就是提升等级的好处

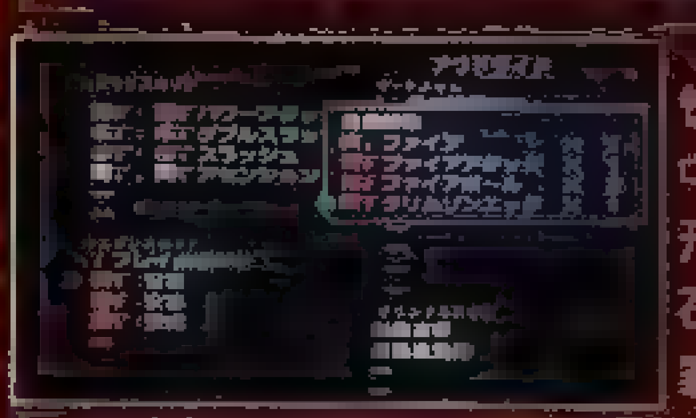
追加高难度迷宫！

如果光是打破能力上限的话，无疑会严重破坏游戏的平衡性。为了能让培养出超高能力角色的玩家也能在本作中体会到战斗的乐趣，《SSⅡLS》中将会新增一个超高难度的迷宫。在PS2版中就曾经有过被称为"异界之门"的高难度迷宫，这次PSP版中新增迷宫的攻关难度更将凌驾于其之上。


◀进入这个高难度迷宫需要什么特定条件呢？

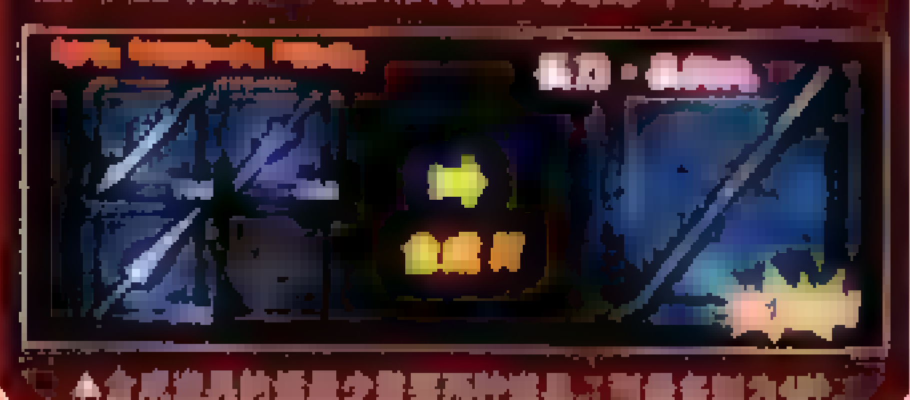
游戏系统介绍

组合各种道具打造究极武器



▲开发出更多的技能对战斗非常重要。

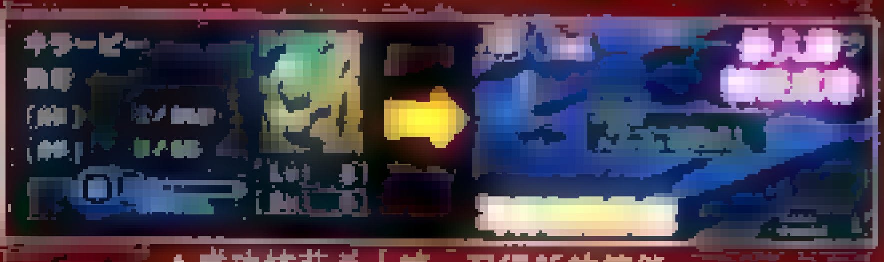
在城镇和村庄中都有着开发所，在这里玩家可以强化各种装备品，还能够开发出各种对战斗非常有帮助的技能，此外，玩家还可以使用2～4种道具来合成新的道具或者装备，当然，如果想打造实用武器，一些稀有道具是必不可少的。



▲合成道具的话最少需要两种道具，而最多则为4种。

捕获敌人

如果持有"捕获"技能，那么就可以在战斗中将怪物捕获，只要怪物的HP在5%以下，那么就有一定几率捕获它们，当然，成功率会随着技能熟练度的高低有所调整，成功捕获的敌人会变成自有技能在今后的战斗中使用，一般来说，可以捕获的怪物主要都是在"异界之门"中出现的，当然在剧情战中可以捕获的怪物也是存在的。



▲成功捕获杀人蜂，习得新的技能。

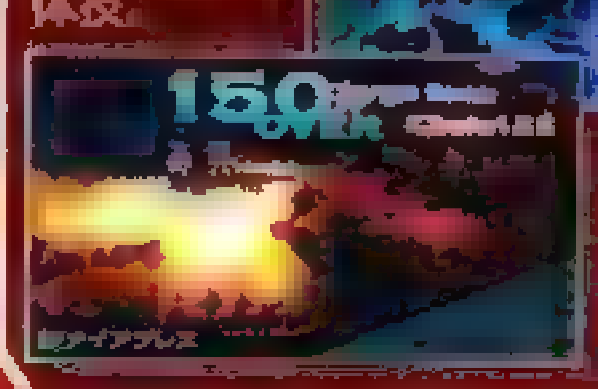
找出隐藏城镇

除了与主线剧情相关的城镇和迷宫外，地图上还存在着不少隐藏的区域和道具，这些隐藏要素都可以在城镇的工会中实行"探索"指令来发现，其中还存在着一些必须达成一定条件才会出现的隐藏要素，此外，探索到新区域的话还有可能加入新的同伴。

▶可以探索的区域仅限我方的势力范围。

与同伴协力发动超强技能

AP值在战斗中起着相当重要的作用，在战斗中任何行动都将消耗AP值，本作的战斗采用了变换时间战斗制，利用这个系统，就可以实现我方多名角色对敌单体进行围殴，其中Charge是我方两名以上角色进行连续攻击，而Hold则是一人连续发动技能，利用Charge组合特定的固有技能就可以发动超强的合体技。



◀与同伴协力攻击可以创造出惊人的连击数。

STORY

在被称为"永无大陆"的异次元世界，
人类与魔族为了争夺霸权永无休止地斗争着。
魔导世纪1053年，
受到魔族虐杀的人类开始向魔族反击，
这场被后人称为"七年战争"的人魔大战，
就这样悄悄地揭开了帷幕。

登场角色介绍

[illegible]角色，[illegible]的故事[illegible]，[illegible]角色外，[illegible]还有许多不达到一定条件就无法加入的隐藏角色，这次我们为大家介绍的是在游戏序盘就非常活跃的9名角色。

玛古斯
哥尔文
蕾莉娅
阿乌尔·法鲁奥
罗塞
奈兹
希罗
穆乌
麦克斯

洛克和萝尔的大冒险将在PSP上重生

文 铭风

"《洛克人》系列"中的另类作品，在世界中自由走动，体验冒险过程的A·RPG《洛克人DASH》的两部作品也即将复刻到PSP上。玩家扮演"挖掘者"洛克和拍档萝尔一起为追寻"伟大遗产"而进行冒险。他们能否成功呢？

洛克人DASH 钢之冒险心 PSP

◆Capcom◆A·RPG◆预定2005年8月4日◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆3800日元
◆对应周边未定

游戏背景

这个世界是一个被蓝天和碧海所覆盖的世界，人们生活在依靠飞行石而漂浮着的一个个小岛上。虽然生活并不富裕，但却过着平静而幸福的生活。去海底的深处探索各种古代文明的遗迹，寻找能源和各种物资的人，我们称之为"挖掘者"。挖掘者之间流传着"伟大遗产"的传说，只要得到这个遗产，人们就不必再为能源而烦恼了。为了找到这个，众多的挖掘者驾驶着他们的飞行船，在各地展开冒险。

为了让人们都得到幸福；为了得到用不完的财富；为了支配一切……怀着各种各样目的的人们在空中相遇了……这个时代的故事就此开始。

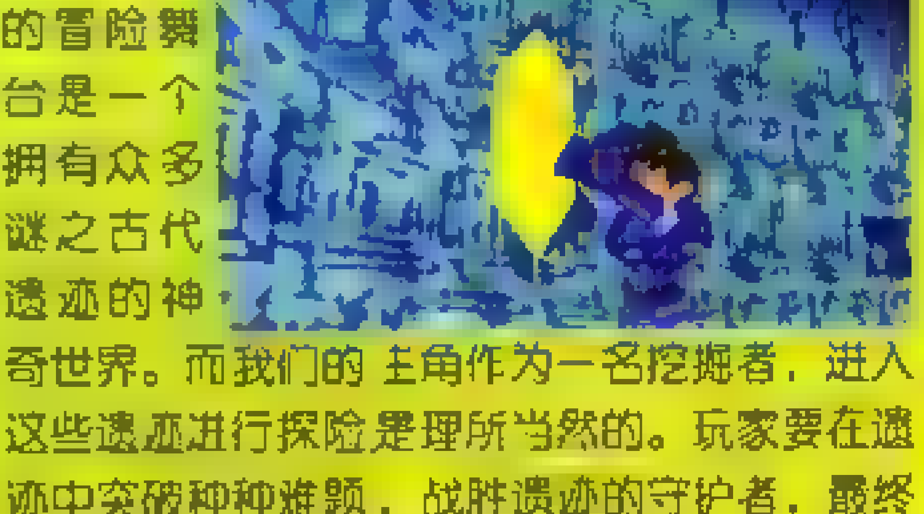
灵活的动作RPG

作为一款A·RPG，游戏的动作要素十分浓厚。跑动、跳跃、冲刺等动作版洛克人所拥有的动作一个都不少。

而主角的攻击方式也多种多样，除了左手主要的机枪外，右手还能装备各种特殊武器，是战胜敌人的好帮手。

找到迷宫深处沉睡着的财宝！

游戏的冒险舞台是一个拥有众多谜之古代遗迹的神奇世界。而我们的主角作为一名挖掘者，进入这些遗迹进行探险是理所当然的。玩家要在遗迹中突破种种难题，战胜遗迹的守护者，最终得到内部的宝物。



和"波因家族"进行对决！

在冒险的过程中，除了遗迹的守护者外，妨碍主角行动的还有同样想得到遗迹中的宝物的空贼波因家族。他们几乎无处不在，海陆空都能见到他们的身影。游戏中主角将要面对他们操纵的巨型机器人。

寻找伟大遗产的冒险正式展开

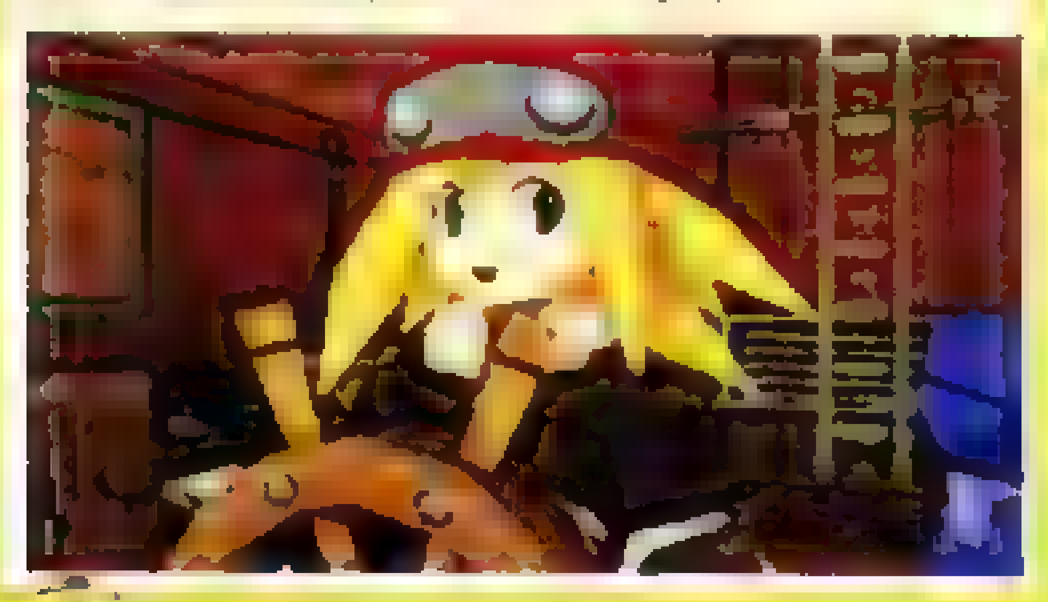
洛克人DASH2 伟大遗产 PSP

◆Capcom◆A·RPG◆预定2005年9月8日◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆3800日元
◆对应周边未定

文 铭风

故事背景

洛克和萝尔，为了追寻传说中的“伟大遗产”而展开着冒险，期望能够见到萝尔行踪不明的双亲。而此时“伟大遗产”传说终于明了了，它处在谁都无法踏入的“禁断之地”。企业家澪拉为了挑战这个地点，花费了所有的财产建造了一艘巨型飞空艇。在船内会见记者时，出现了一位女性和白色的守护者。处在冒险之中的洛克卷入了之后发生的事件……

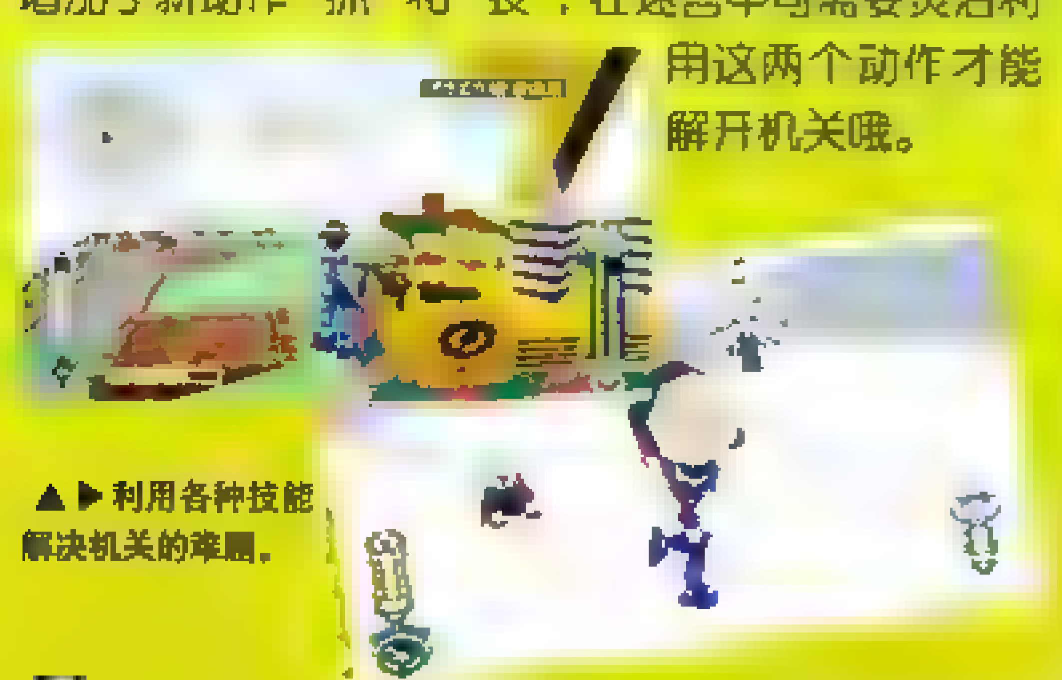


和空贼联盟战斗

洛克的对手除了前作中的波因家族外，还增加了库拉伊得等新的敌人。他们的目标都是解开“禁断之地”的封印。看来将有恶战等待着主角啊，在禁断之地究竟会发生什么呢？让我们拭目以待吧。

更加丰富的动作

虽然前作作为一款A·RPG，在动作上已经十分丰富了。但在本作中，游戏的动作性又得到了强化。增加了新动作“抓”和“投”，在迷宫中可需要灵活利用这两个动作才能解开机关哦。



▲▶利用各种技能解决机关的难题。

冒险舞台更加宽广

本作的冒险舞台和前作相比增加了不少。街道和迷宫的数量都增加了，当然整体地图也比前作大了不少。这次战斗的地点除了各个“封印之键的遗迹”外，还会在街道展开战斗。

角色介绍

洛克·维奥纳特

洛克是一名以遗迹探宝为主要工作的14岁少年。在还是小孩的时候被拜瑞所收养，成为了佳斯凯特家的一员。作为一名挖掘者，他的素质和能力都十分高，而他的正直心和勇气都是十分出色的优点。

萝尔·佳斯凯特

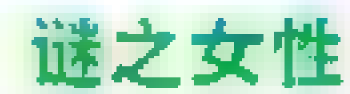
十分开朗的14岁少女，是洛克的女朋友。在萝尔年幼时，双亲就在挖掘行动中消失了踪迹，而萝尔则继承了他们的职业。同时她也是一名机械的天才，飞行船"布拉达号"就是由她一手整备和操纵，在冒险时给予洛克支持。

拜瑞·佳斯凯特

萝尔的爷爷，曾经是超一流的探宝者，不过由于年纪关系已经引退了。但探宝经验和丰富的知识都还存在于脑中，经常给洛克和萝尔建议。

波因家族

无敌的空贼。大哥是作战指挥官迪塞鲁，长女是机械的天才多洛雷，而身材巨大的则是小弟波恩。这三兄弟和40名寇布（右下的可爱机器人）构成了整个家族。



谬拉

长年的梦想就是进入"莱斯之地"的企业家，为此他耗费了全部资金建造了巨大的飞空艇。

谜之女性

在谬拉的记者见面会上出现的神秘女性，看来是掌握着故事关键的重要人物。

库拉伊得

原本是玫瑰家族的NO.2，在《DASH2》中和波因家族进行了联手。他的手下是那些可爱的鸟型机器人，十分聪明，会使用各种计谋。

泼拉 & 巴克斯卡斯

有19年组合经验的空贼兄弟，两人的身体都被包裹得严严实实，给人以神秘的感觉。

文 铭风

BREATH OF FIRE

龙的传说再次重生！

龙战士III PSP

◆Capcom◆RPG◆预定2005年8月25日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定

故事

在坑道的深处，人们发现了在很久以前就已经灭绝的传说中种族——龙族。苏醒的龙变身为了少年，但还是由于他的实际身份而遭到了周围人的厌恶。在此情况下龙和同样离开社会的盗贼雷伊和帝波为伴开始了自己的生活。但是平稳的生活被突如其来的事件打破了……在找回被村民怨恨的雷伊等人的旅途中龙察觉了自己的能力——传说中拥有毁灭世界力量的龙之力。而之后和了解龙族的加亚特的相遇使他下决心开始新的旅途，来查明龙和自己究竟是如何一回事……

人物介绍

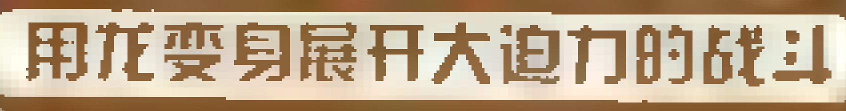
游戏的主人公。拥有超越一切力量的龙之一族的末裔，是本应灭绝的龙的幸存者，拥有变身为龙的能力。通过冒险而不断成长的主角，最终也发现了自己的真正能力。

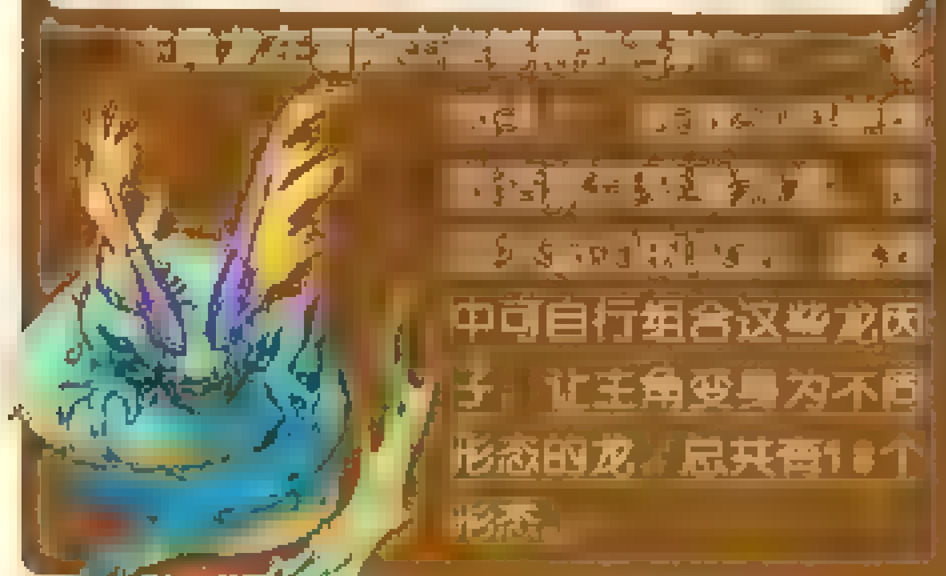
云迪亚王国的公主，拥有丰富的知识，擅长魔法攻击。由于其首当其冲的性格和旺盛的好奇心导致她经常卷入各种事件。

和同是孤儿的帝波和龙一起生活，是三人中的大哥，十分稳重，责任感很强。

丰富的游戏系统

本系列能在RPG中独树一帜，除了它独特的世界观和剧情外。最大的特征莫过于是在战斗以外拥有多个游戏要素和富有魅力的独特系统。比如系列都有迷你游戏钓鱼，十分杀时间。本作当然也继承了这个优点，下面就为大家介绍一下这些要素。





中可自行组合这些龙因子，让主角变身为不同形态的龙，总共有18个形态。

自定义同伴的成长

搭载了钓鱼模式

妖精之村的发展

研究世界中的古代机械和幽灵矿原理的女性学者。在龙的冒险过程中给予帮助。

和雷伊、龙一起生活的孤儿。他的种族和出生都不明。

在使用植物的试验中产生的变异体。它的语言和生态都是一个谜。

和外表一样，拥有强大的攻击力。性格上很讲道义，知道一些龙族的事，由于某种目的的旅行者。

与谜之机器人裘克尔一起去调查遗迹吧！

文 雷伊

KARAKURI

机关（暂名） PSP

◆Tecmo◆ACT◆预定2005年秋◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定

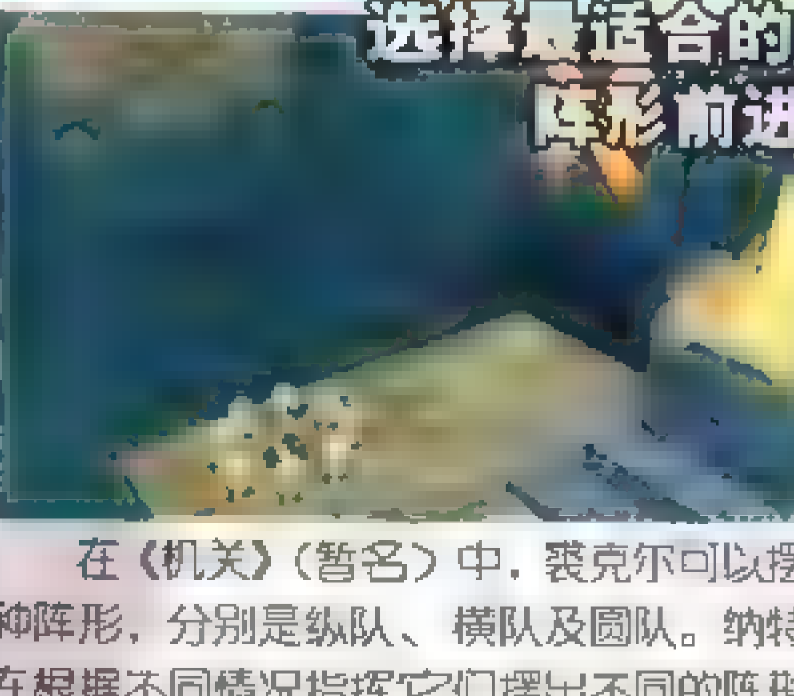
PSP虽然机能强劲，但是原创游戏过少却一直受到玩家的非议。不过从7月下旬开始，PSP缺乏原创游戏的情况将得到逐步得到改善。《天地之门》、《十二勇士战国封神传》等原创大作的相继发售相信会让PSP平台展现出全新的光彩。现在，以制作《忍者龙剑传》、《死或生》等游戏闻名的Tecmo终于发表了其在PSP上的第一款作品《机关》（暂名），游戏同样也是一款原创新作，玩法也非常具有新意。

利用多彩的动作来突破各种陷阱！

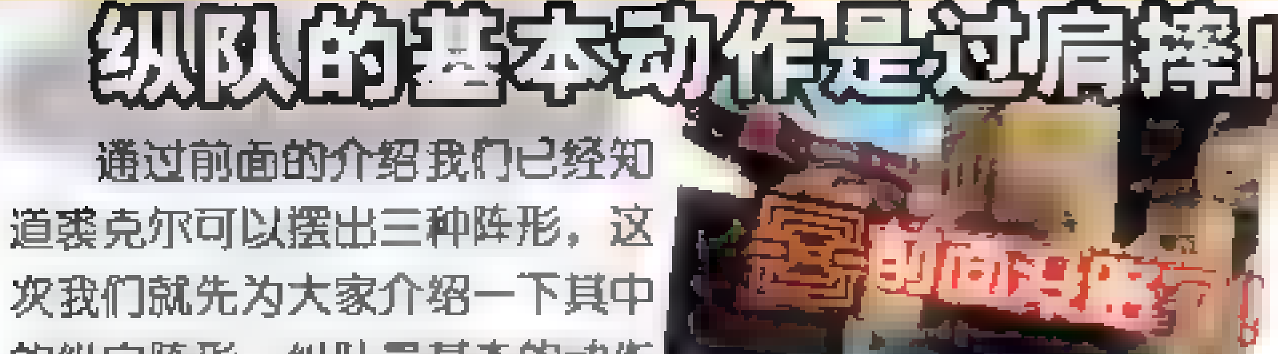
这款充满解谜要素的创意之作即将在今年秋季登陆PSP平台，在这款游戏中，玩家必须操作主人公纳特带领被称为裘克尔的小型自动机器人去挑战各种谜题。在游戏过程中共有8个裘克尔，玩家必须指挥它们摆成各种阵形来完成各种动作，从而让冒险过程中出现的各种难题都迎刃而解。

游戏的关键在于阵形

在本作的世界中，各种机械都被统称为“机关”，而裘克尔就是从遗迹中挖掘出来的机器人。主人公纳特必须利用与裘克尔同时从遗迹中挖掘出来的操纵装置来指挥它们，让它们完成各种各样的动作。



在《机关》（暂名）中，裘克尔可以摆成三种阵形，分别是纵队、横队及圆队。纳特需要在根据不同情况指挥它们摆出不同的阵形去挑战各种陷阱与敌人。古代文明所遗留下来的各种遗迹，必须靠玩家运用自己的头脑去挑战，这不仅需要玩家具备灵活分析问题的能力，同时对玩家操作裘克尔的熟练程度也有一定要求。



纵队的基本动作是过肩摔！

通过前面的介绍我们已经知道裘克尔可以摆出三种阵形，这次我们就先为大家介绍一下其中的纵向阵形。纵队最基本的动作是过肩摔，裘克尔们将会排成一线由纳特摔出去，从而派生出各种不同的动作并发挥多种功效，比如架桥、搭梯子等等。一些原本无法通过的场所也可以利用纵队顺畅通过。

用过肩摔攻击敌人！

过肩摔不仅可以用来解谜，更是攻击敌人的重要武器。结成纵队的裘克尔在纳特手中会像鞭子一样具有攻击效果，遗迹内出现的敌人利用它就能够轻松解决。

裘克尔神鞭！

▲有些位于高处的敌人普通过肩摔是攻击不到的 需要纳特跳起才能命中。

变身为援护机关

裘克尔不仅可以摆成各种阵形，当满足了一定条件，还可以变身成大型的援护机关。他不仅是强力的攻击机器人，一些特定的谜题也必须用他才能解决。此外，援护机关也有多种类型，不同的类型会发挥不同的作用。

▲援护机关的其中一种"剑豪" 顾名思义，在战斗过程中剑是主要武器。

怪物猎人 携带版

在PS2上大获好评的黑马作品《怪物猎人》终于将推出PSP版本了。PSP的《怪物猎人》将以今年初发售的PS2版《怪物猎人G》为基础，除了保持原作的高水准画面外，还在此基础上加入全新的原创要素，比如通过无线通信功能与朋友们联机等等，吸引力还是非常大的。

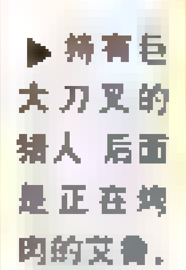
文 雷伊

怪物猎人 携带版　PSP

◆Capcom ◆A·ACT ◆发售日……年 ◆……
◆1人 ◆……基本未定 ◆价格未定
◆对应周边未定

在名为“艾鲁厨房”的设施中，玩家可以通过摄取食物来改变自己的能力状态。除此之外，还可以在这里进行各种迷你游戏。看着可爱的艾鲁们跳起猥琐的舞蹈，必定会让你在紧张刺激的冒险之余感受到一份轻松惬意。

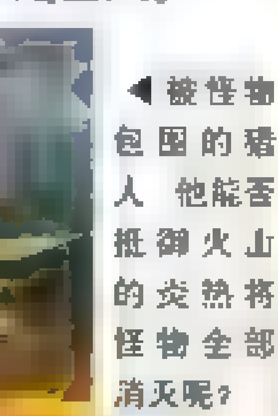
▶头戴厨师帽的梅拉尔正在使劲地搅动锅里的美食。



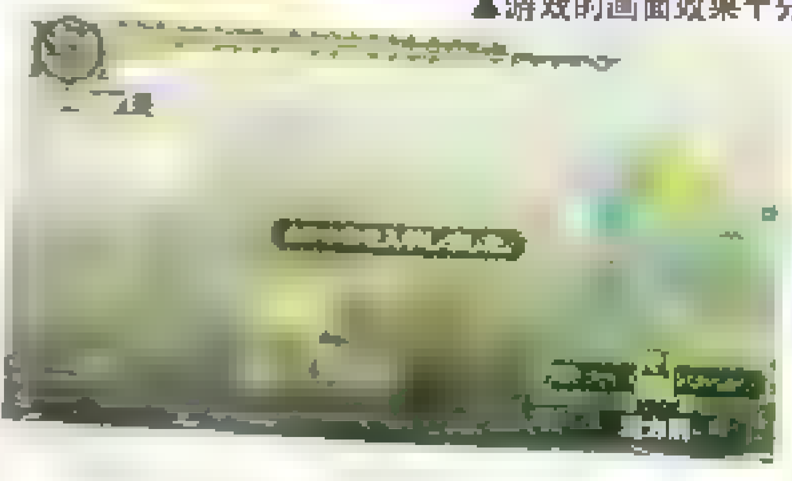
▶背有巨大刀叉的猎人后面是正在烤肉的艾鲁。

本次PSP版的《怪物猎人 携带版》在系统上沿袭了《G》。除了通常的冒险外，游戏还保留了《G》中新增加的训练所等要素，而像双剑等新武器在本作中也将可以使用。由于本作将更注重单人游戏的乐趣，所以制作人更慎重考虑了冒险的时间。此外，鉴于PSP版的键位设置与PS2手柄存在差别，并没有右摇杆的设定，所以本作中的操作将与PS2版有一定出入。

▲游戏的画面效果十分惊人。



◀被怪物包围的猎人，他能否抵御火山的炎热将怪物全部消灭呢？



◀在地图上可以采集各种道具。

冒险流程 虽然PSP版《怪物猎人》的冒险流程现在尚未正式公开，不过由于本作是《G》的掌机版，所以在冒险方式上应该和《G》相似，主要就是接收任务后展开冒险，利用完成冒险得到的报酬来强化自己的装备。

可以使用的武器共有6种

单手剑

虽然攻击力不高，但攻击次数却很多。在使用附带麻痹与毒效果的武器时更能发挥作用。

大剑

不仅攻击力较高，而且还可以保持防守体势，因此是一种攻守兼备的实用武器。

锤子

只要蓄力的话就可以发挥出惊人的攻击力，但由于不能采取防御体势，所以说是一把双刃剑。

双剑

由于采用了双剑攻击，所以攻击次数非常多，不过遗憾的是也不能保持防御体势。

枪

保持手持武器的体势前进的话移动速度会非常缓慢，不过攻击范围比一般武器广也是特点之一。

弓

所有武器中唯一可以进行远距离攻击的武器，根据填装弹药的不同，攻击力也有较大差别。

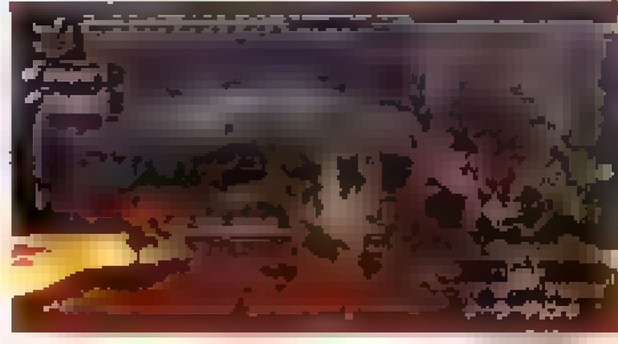
[illegible]

与PS2版一样，《怪物猎人携带版》也能够与同伴们共同展开冒险，利用PSP的无线通信机能，就能够实现最大4人共同游戏。在与飞龙等强大的敌人对抗时，与多名同伴们共同协力肯定会让战斗更加轻松，不过各位同伴间的交流手段目前Capcom仍在商讨之中。

[illegible]

游戏中基本的场景有山丘、丛林、沼泽地、沙漠以及火山五种，每个场景都有其特征。比如在沙漠和火山中就会因为过于炎热而慢慢消耗体力，在丛林和沼泽里的洞窟内就会减少精神力等等。

▲沼泽地中的视线比较灰暗，巨大的树木也非常碍眼。



▲在火山冒险时要率先考虑到降温事宜。

“《天诛》系列”中登场的敌方角色汇聚一堂！

天诛 忍大全

TENCHU SHINOBI TAIZEN

天诛 忍大全 PSP

◆From Software k2◆ACT◆预定2005年7月28日◆日版
◆1～2人◆240KB◆4800日元
◆无线通信机能◆推荐玩家年龄 15岁以上

从《忍大全》这个标题我们就可以发现这次的《天诛》将会是该系列集大成之作。不仅历代主角力丸、彩女、凛和铁舟都会登场并拥有各自不同的剧本，而且系列中出现的各个敌人也会纷纷登场。在一款PSP游戏中就可以体验到《天诛》全系列的精华，可以说是相当超值的。

鬼阴

寒主的忠臣，传闻年龄已达800岁的传说之忍者。在与寒主一起被击败后被天来使用妖术唤醒，之后又被背叛的龙丸再度击退。

田岛英五朗

体格、对枪械兴趣异常，只要能够开枪的任务，无论任务完成后得到的报酬多少全都用于枪械方面。他的得意武器是最新式的工业发手枪。

阵内

使用一尺长刀的居合拔刀术剑客，虽然身为浪人却一心想要获赏识，在扮演打手角色的同时趁机接近一些掌握权力之士。

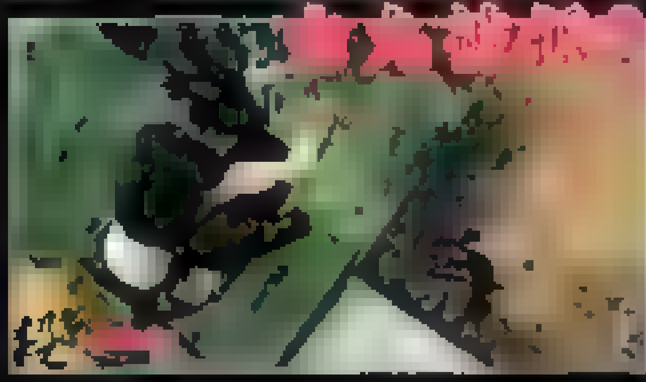
▲不断斩杀在大屋中埋伏的下忍，向大屋深处前进。

力丸的剧本

为了寻找被绑架的少女们，力丸潜入了某座大屋。但是，在那里等待他的却是充满杀意的下忍们。为了解决事件，力丸不得不找出真正的幕后黑手。

彩女的剧本

在得到某个情报后，彩女立刻动身前往竹林开始了调查，却在竹林中遭到了无数下忍的伏击。在突出重围后，等待着彩女的又是什么呢？


▲彩女所掌握的情报究竟是什么呢？她能平安达到自己的目的吗？

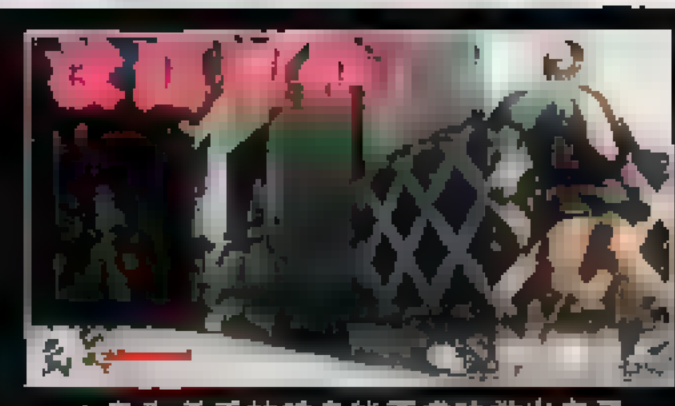
▲在斩杀无数敌人后，凛将在寺院中与鬼阴展开对决。

凛的剧本

在旅途中经过的山道上，凛发现了被敌人袭击的村民们，山道中顿时出现了大批敌人将其团团包围。凛能否将他们全部斩杀，为村民们报仇雪恨呢？

铁舟的剧本

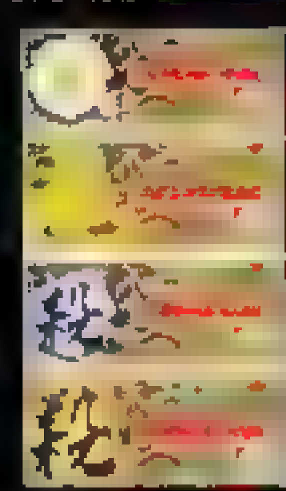
被原先的组织背叛而辗转各地的铁舟偶然听到了各地正在组建杀手的传闻。为了救助被逮捕的同伴，他日夜兼程地开始了征途。


▲身为杀手的铁舟能否成功救出自己的同伴呢？

用警觉槽来察觉敌人动向

"《天诛》系列"做得非常成功的一个地方就是体现出了潜入的紧张感和暗杀的爽快感。要完全体会到这种感觉，就必须时刻关注敌人的动向。

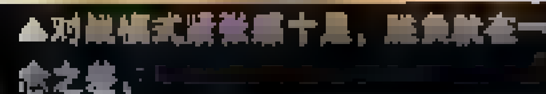
画面左下方的警觉槽可以很好地表示出玩家与敌人间的距离以及敌人的状态。玩家可以根据敌人的动向来决定自己下一步的行动。



危险度	
低	能够感觉到敌人，但对方尚未发现自己。双方距离越近，数值也就越接近100。
	已经进入了敌人视线，但对方尚未发现自己的具体位置，需要隐藏自己并与敌人保持距离。
	敌人已经进入了警戒状态，必须小心行动，一定时间内隐藏自己敌人就会解除警戒。
高	敌人已经发现了我方并充满了杀意，必须立即采取行动将其灭口。

搭载多人游戏模式

只要利用PSP的无线LAN机能，本作就可以轻松实现多人同时游戏。玩家不仅可以双方协力完成同一个任务，也可以双人对战。



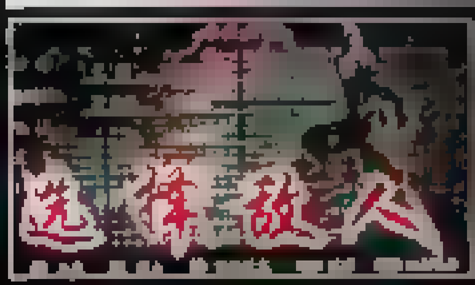
▲对战模式紧张感十足，胜负就在一念之差。

▲只要两人中的任何一人死亡就立即Game Over。

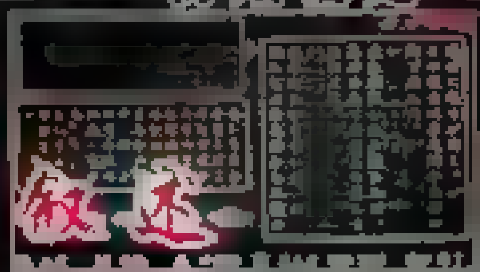
在虎之卷模式中创建任务

在虎之卷模式中，玩家可以根据自己的喜好随意设置任务，除了敌人、地形外，一些非常细节的地方也要玩家自行设定。

初期设定



▲在设定敌人种类与行动的同时，也可以调整难度。



▲任务开始时的说明性文字也要玩家自己输入，文字的颜色和表示速度也可以自行调整。

▲不仅可以设置初期携带的道具，还可以设定完成任务后将会获得的道具。

地形配置

可以根据喜好设定水土、篱笆、竹林以及建筑物的出现位置。

重藏

暗杀组织"黑屋"的头目。在与恶者集团达成协议后，却又出尔反尔地消灭了集落，最后被凛斩于刀下。

[illegible]刀术的黑屋暗杀者，性格残酷无比，对女人也有特殊[illegible]

[illegible]重藏所救的黑屋的暗杀者，平时不爱说话，只是一味地做着手中的工作。对于不败[illegible]

使用三刀流的黑屋暗杀者，以前曾经是镇上的混混，在[illegible]对手之时被重藏纳入麾下。

文 雷伊

红侠乔伊 乱斗嘉年华

红侠乔伊 乱斗嘉年华 PSP

◆Capcom Clover Studio ◆ACT ◆发售日未定 ◆日版
◆1～2人 ◆记忆要求未定 ◆售价未定
◆对应周边未定

这款早前暂名为《红侠乔伊 VFX大战》的乱斗型"《乔伊》系列"作品近日终于公布了其正式标题《红侠乔伊 乱斗嘉年华》。通过《掌机王SP15》中的介绍我们已经知道本作也将会发售NGC版，目前NGC版的发售日已经定在了今年9月，而PSP版的发售日则还不是很明朗，不过以其现在60%的开发度来看，在今年内和广大PSP玩家见面还是很有希望的。

具有浓厚美国漫画风格的《红侠乔伊 乱斗嘉年华》虽然是一款具有对战性质的作品，但是在游戏过程中却不是靠直接攻击并打倒对手来获得胜利的。本作中采用了一种新颖的系统，只有在战斗过程中更引人注目的角色才能获得最后胜利。快利用英雄电影般华丽的动作来夺取主演之位吧！

◀本作的新系统"VFX黑洞"跳进去就可以开始VFX乱斗。

引人注目的就是胜者！

▶打倒接二连三出现的敌人就可以获得点数，获得点数多的一方就是胜利者，战斗中常常会出现一发逆转的情况，所以直到最后都不要放弃哦。

舞台设有多种机关！

《乱斗嘉年华》中的各个场景并不像以前的作品那么简单，其中会设有多种机关，因此在战斗的时候要随时注意自己目前所处的位置。因此，游戏还是具备很强的战略性的。

◀正在施工中的高层大楼，要小心从上方掉下来的罐子和晃动的地面。

▲在机翼上打斗可不是件容易的事情。

华丽的新登场要素抢先公开！

小蓝队长 CAPTAIN BLUE Jr.

乔伊这家伙靠不住！我特意从动画版中前来助阵，主演当然应该是我！

VFX黑洞

在异空间展开激烈的大乱斗，一举击败对手

如果敌人或者场景中的物品击中敌人的话，画面中就会出现VFX黑洞的入口，跳入其中就会开始VFX乱斗，如果在乱斗中胜出就会对整个战斗局面起到重大影响。

▼画面中央出现VFX黑洞。

▲打飞敌人让其撞到对手身上。

◀在VFX乱斗中，快速击倒中央敌人的角色就算获胜。

VFX乱斗开始！

◀用豪华的一击击倒对手，就能获得惊人的点数。

VFX宝石

散发着耀眼光芒的宝石，可以发动重力技能

在打斗过程中，有时会从背景飞出发光的VFX宝石，如果得到它的话，就可以发动VFX之力了！

▲让画面中所有事物的行动力都变慢的Slow能力，利用这种力量可以轻松回避平时难以躲避的攻击。

▲根据宝石颜色的不同，能发动的力量也不相同。如果受到敌人攻击，宝石就会掉落。

新要素 VFX宝石

▶发动Mach Speed，高速的行动力让地面燃起火焰。

我蓝队长老当益壮，怎么能输给你们这些年轻人！绝对不能把主演的宝座让给乔伊那黄毛小子！

蓝队长 CAPTAIN BLUE

天地の門

天地之门 PSP

◆SCEJ·Climax◆A·RPG◆预定2005年7月2[illegible]日◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应中边未定

随着游戏发售日的一步步临近，本作的情报也越来越多，经过前几次"前线"的介绍，大家应该对央卦大陆上的东方青龙门、北方玄武门和南方朱雀门有所了解了。这次我们继续介绍一个门派——西方白虎门。

文 LIKY

西方白虎门

五大门派的剑术各具特色，白虎门的剑术与其他门派又有不同，他们的剑术中融合了很多"体术"，即在剑术中融入了更多的拳脚招数。犀利的剑术结合破坏力巨大的体术，能给与对手致命的打击，所以白虎门一派的武功在五大门派中以霸道著称，破坏力堪称第一。

▲急速跳跃后的飞踢，招式帅气。

▲白虎门一派的武功在剑术中融入了拳脚，破坏力惊人。

▲利用后踢将敌人踢成浮空状态，之后便可打出一连串的连续技。

◆风之气功术◆

西方白虎门掌握的气功术为"风之气功术"，他们能自由操纵风之力，释放狂风袭向敌人，而且，他们释放出的不是普通的风，而是带有强酸、具有腐蚀效果的风，被卷入的事物会被立刻溶解掉。这是一种相当恐怖的气功术。

▲风之气功术发动，敌人被卷入到带有腐蚀效果的强风中。

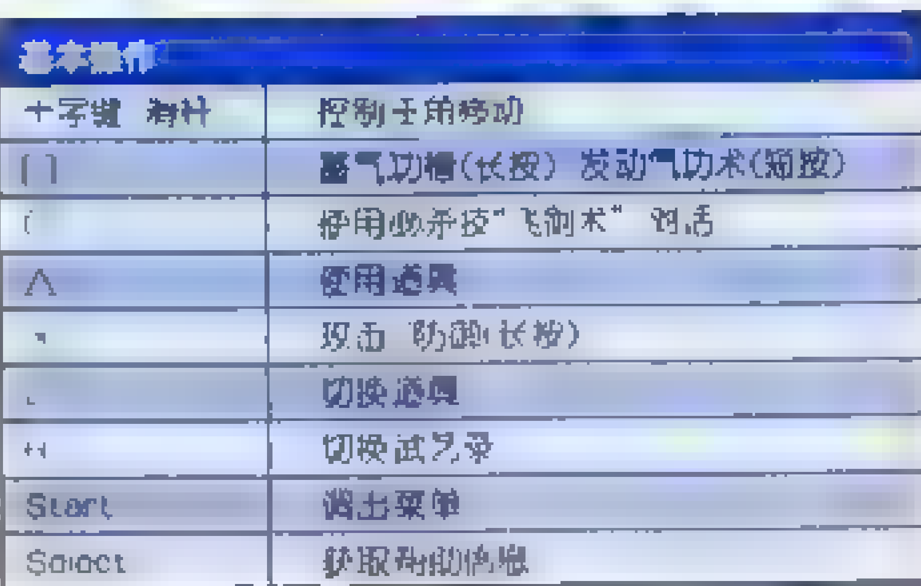
◆"天地之门"的由来◆

作为游戏的标题，"天地之门"在游戏中到底代表什么意思呢？虽然官方并没有说明，但我们可以猜测一二。大家知道，本作的舞台是一个名叫"央卦"的大陆，东西南北中五大门派分布其中，在五大门派的领地内各有一个高高耸入天际的"武门"，5个"武门"平衡着整个央卦大陆的"气"，循环调和，维持央卦大陆的平和。所以这5个高耸入云、结合天地"武门"也许正是本作标题"天地之门"的由来。

《天地之门》试玩版体验报告

对于期待的游戏，在它发售前能够拿到试玩版实在是一件很令人高兴的事情，近日我们就拿到了《天地之门》的试玩版，下面来给大家深入介绍一下本作吧。

试玩版讲述了游戏开场的一小段剧情，被逐出师门的东方青龙门少年神武在偶然情况下救下了同门师妹水玲，得知师门遇难的消息，为了报仇，他与师妹一同踏上了讨伐仇家中央麒麟门的征途。在前往青龙门总本山调香的时候，他们遇到了北方玄武门的少年英谷，不想被他偷了剑谱，于是两人又急忙赶往北方玄武门，试玩版剧情发展到这里就嘎然而止了。抛开剧情，接下来我们对游戏各方面进行一番深入的认识吧。



北方玄武门

基本操作

十字键 摇杆	控制主角移动
[ ]	蓄气功槽(长按) 发动气功术(短按)
(	使用必杀技"飞剑术" 对话
△	使用道具
·	攻击 防御(长按)
L	切换道具
R	切换武艺录
Start	调出菜单
Select	获取帮助信息

◆画面解说◆

左上角的是道具栏，按L键能顺序切换，左上角的是武艺录，按R顺序切换，左下角圆形的图标是气功术，蓄力时槽呈圆环增长，下方绿色的是主角的HP槽，而右下方的是小地图。

值得关注的几点

◆画面and音乐◆

游戏的画面素质非常高，完全媲美与PS2的游戏画面，很细腻，游戏的场景尤其漂亮，最初的村子——竹安村，青山绿水，瀑布飞流，配合着充满中国古典民族风格的配乐，简直是一幅画中的景象，美不胜收。本作的场景虽然全都是由多边形即时演算而出，但是游戏中并不是随意转变视角，这一点比较遗憾。

◆全程语音◆

本作在重要剧情部分采用了全程语音，各位声优的表演都很精彩，现在还不知道中文版会不会加入中文语音，如果中文版采用中文配音，那就太好了。

◆读盘时间◆

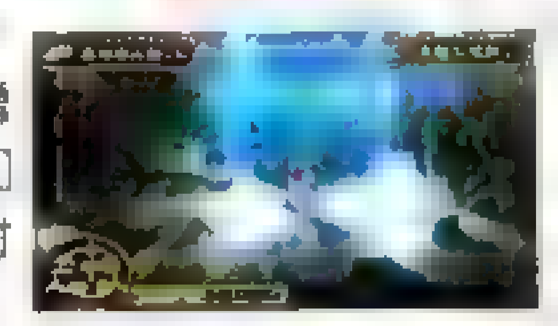
相信大家很关心读盘时间，本作的读盘时间虽然谈不上太快，但还算令人满意，切换一个场景，读盘时间大致为七八秒，还在令人忍受的范围内。

◆体贴的帮助功能◆

游戏非常体贴的一点设定就是有着详细完备的帮助解说，在主菜单中，针对每一项指令，相关的名词或者设定都会有说明，按下Select键就能查看，非常方便，能够帮助玩家很快上手。

武侠A·RPG的魅力——丰富多彩的攻击套路

本作最具魅力的一点便是自由组合武艺录的系统，在试玩版中我们充分体验到这一系统的乐趣。组合不同的剑谱，创造出独具特色的连续技。虽然只是试玩版，但是剑谱的数量已经相当多了，一般打倒敌人便可得到各种招式的剑谱，比如青龙五式，麒麟八式，等等等等，利用这些剑谱，我们既可以按照门派组合特定的固有套路，比如青龙四段，白虎六段，也可以按照自己的喜好，将不同门派的招数融合到一起组合出自创的连续技。组合好的剑谱，在战斗中只用连续按×键便可发出那些套路。由于这个试玩版剧情部分很短，所以最大的乐趣便是在收集剑谱然后自由组合套路上，玩起来同样让人沉迷。正式版中，无论是剑谱还是剑术套路一定会更加丰富，玩起来一定会更加有趣。



游戏中的气功术共有5种，每种都有3段变化，随着使用次数的增多会慢慢升级。试玩版中只能学会水之气功术，发动方法是先长按□键蓄力，蓄满气功槽后再短按□键发出。气功术属于范围攻击，对付多个敌人非常有效。

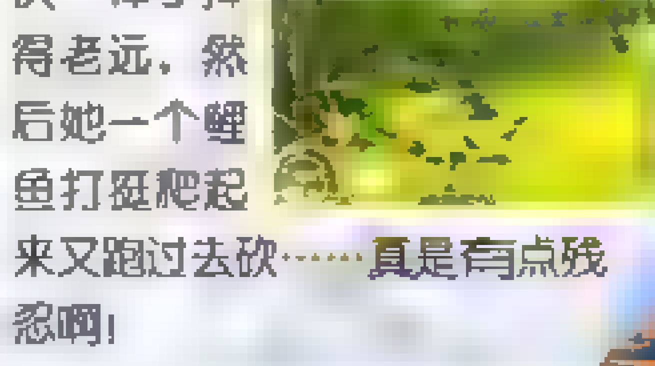
当升两级后，神武会学会扔出武器的必杀技——“飞剑术”，这个直接按○键便可使出，可以击中远处的敌人，让敌人暂时麻痹，其实这个必杀技配合气功术可以给敌人造成更大伤害，先扔出宝剑，命中敌人后剑会插在敌人身上，然后发动气功术，能给予这个敌人极大伤害。这是对付某些难缠敌人的好方法，因为并不需要靠近敌人缠斗。

◆与英谷的对决◆

在试玩版后期，会有一场与北方玄武门少年英谷的对决，这也算是试玩版的惟一一场BOSS战了。神武会与对手在一个圆形场地内展开对决，此战充分考验玩家对操作的熟悉程度，尤其是对防御技巧的运用，英谷攻击一套一套，如果不懂得防御，很有可能被他“屈死”，我最初就是这样，因为一起身就会被他连续再次击倒在地，回来终于发现诀窍，当他攻击时，必须要按住×键不放，这样便能防住他三段之后的攻击，此时再反击他便可。说起来本作中“防御”的使用方法还真是奇怪——必须在受到三连击时才能进行，不挨打还防御不了。

◆英勇的水铃◆

在试玩版中，女主角水铃一直是作为同伴跟随在神武身旁，战斗时，她会自动对敌人展开进攻，虽然有时候会被敌人打得很惨，但是我们完全不用担心她的安危，因为她没有HP的设定，怎么都不会被敌人打死(至少试玩版是这样)，所以对付后期那种红色的巨大士兵时，我有时候就躲得远远让她上去砍(汗)，经常看到可怜的小MM被那个大家伙一棒子挥得老远，然后她一个鲤鱼打挺爬起来又跑过去砍……真是有点残忍啊!



好了，关于试玩版的介绍就先到这里吧，就LIKY个人感觉来说，本作各方面表现都属上乘，动听的音乐，漂亮的画面还有爽快的打斗，都没有让人失望。在PSP缺乏原创大作的今天，本作的出现尤其令人期待，让我们期待7月21日游戏的发售吧，到时候《掌机王SP》一定会为大家献上完美的攻略。

感动100万人的RPG在NDS上复活!

LUNAR GENESIS

文 雷伊

最早登场于世嘉MEGA CD的名作"《露娜》系列"以动人的剧情、优美的音乐和"《格兰蒂亚》系列"一起并称为GameArts的RPG双璧。近几年来随着GameArts的没落,《露娜》也渐渐进入了沉眠期,虽然FANS要求推出新作的呼声非常之高,但其正统续作却一直都未公布。随着NDS的推出,这款已经有11年没有推出新作的经典RPG系列也即将以全新的姿态展现在玩家面前。新生的《露娜》还能像以前一样为我们带来深深感动吗?一起往下看吧!

[illegible] NDS

◆MMV GameAr[illegible]◆RPG◆[illegible]2005年8月25日◆[illegible]
◆1人◆[illegible]◆4800日元
◆[illegible]

除了PS、SS、GBA上的复刻版以及一票非正统作品外,"《露娜》系列"已经有整整11年没有推出新作了。比较令人意外的是,这次正统新作的制作平台并没有选在时下最流行的家用主机上,而是选择了机能相对较差的掌机NDS,而游戏的画面平心而论也比较简陋。不过,既然是出在NDS这台异质掌机上,那么游戏在玩法上应该会有不少创新之处,比如上下分割的战斗画面、触控笔的操作等等,但对于传统RPG玩家来说,这些方面是不是显得有些画蛇添足,那就因人而异了。此外,《创世纪》的舞台选在了第一作《银色之星》一千年前的世界,可以说是款前传性质的作品。

主人公吉安的家

▶本作主人公吉安生于一个[illegible]别斯的港口小镇。

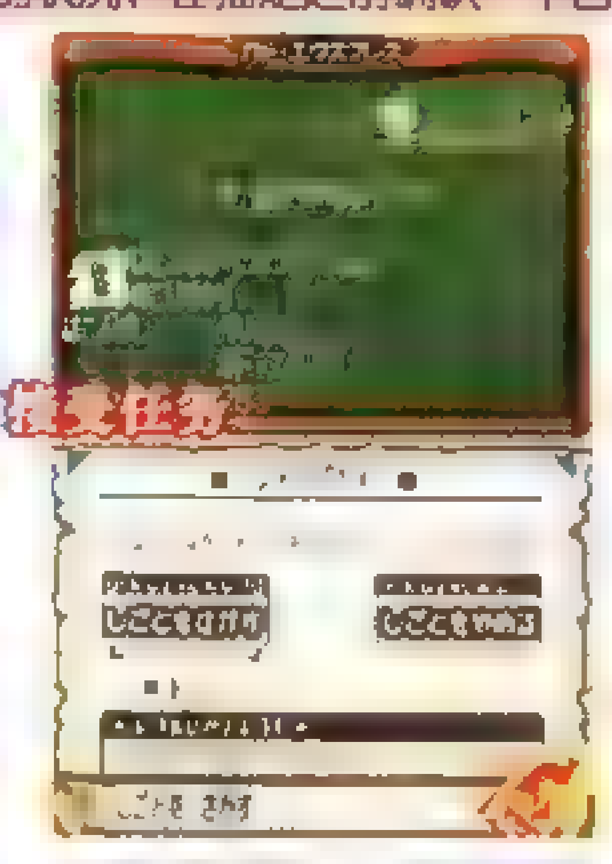
■1992年 她像一颗划破夜空的银色之星让我们眼前一亮。

■1994年 她如一片蔚蓝色的宁静海洋包容一切。

■11年后的今天《露娜》将在NDS上开创新的纪元!

《露娜 创世纪》的故事是从一个叫做希利斯(シ リス)的小镇开始的，而这也是本作的主人公吉安和女主人公璐茜娅所生活的地方。和一般RPG中可以在城镇中自由移动不同，本作在城镇中的移动都是由触控笔点击相应场所来进行的。虽然这种设定可能会让玩家无法欣赏到各个城镇的独特风光，但是对于一些方向感较差的玩家来说倒是个比较省事和直接的方式。在游戏初期，玩家可以前往镇上一家叫做"加德快递"的店铺去收集与送货员工作相关的情报，在此，玩家将会接受到把包裹运送到贝里特(ベリット)镇去的任务。当然，送货的任务并没有那么轻松，为了避免送货途中发生什么意想不到的状况，在临走之前确认一下自己的装备是非常重要的。

▲想要去的地方只要直接用触控笔点击下屏幕中该场所的名称就可以了相当方便。



▲在"加德快递"中，玩家可以接收到各种送货任务。最初能够选择的任务就只有一项，不过随着游戏流程的推进，可以选择的任务也将会逐渐增多。

▲在送货过程中，时常会遭受怪物的袭击，因此在出发前最好先整理一下自己的装备。良好装备会提高我方各项能力，上升的数值会用蓝色字体来表示，非常醒目。

在遥远的古代，世界上除了空气之外便一无所有。女神阿露蒂娜与龙骑士一起，协同4条巨龙降落到了人世。阿露蒂娜利用魔法之力令大地焕发出新的光彩，世界从此充满了生命的气息。勇敢的龙骑士永远效忠于女神阿露蒂娜，与4条巨龙共同守护着女神与世界。

赫恩梅尔大陆上的繁荣港町希利斯，吉安和璐茜娅在那里以帮人送货为生。有一天，他们接到了一项前往希尔利兹送货的任务，两人都对这个被称作为"兽人之町"的传奇都市充满了期待。但是，当他们经过千辛万苦来到目的地时，却发现那里与他们心目中的理想国度有着很大出入

吉安・坎贝尔

好奇心旺盛的少年

Gien Cambell

种族：人类

年龄：15岁

职业：送货员

得意技：腿技

能力：物理攻击技、黑魔法

生活在港町希利斯的少年。好奇心旺盛，脑海中时常会出现想要冒险的念头。为人温和，但具有很强的正义感和责任感。缺点是经常不经过大脑思考就先采取行动，不过在采取行动时常常会以璐茜娅的利益为优先。为了成为传说中的龙骑士，他正在不断努力中。

在《露娜 创世纪》中存在着两个种族，一种是善于使用道具、体形较小的人类，另外一种则是拥有强健体魄四肢发达的兽人。这次首次公布的角色共有三名，他们分别是属于人类的吉安、璐茜娅，以及兽人族的加百列。

璐茜娅·柯林斯

对吉安的感情不输于任何人

Lucia Collins

种族：人类

年龄：14岁

职业：见习送货员

得意技：阳伞攻击

能力：阿露蒂娜魔法

本作女主角，性格非常开朗，很讨厌拐弯抹角的东西。和吉安亲如兄妹，经常协助会他完成送货的任务。虽然年龄比吉安小一岁，但其果断的处事态度却反而常常会令吉安茅塞顿开。从名字上来看，璐茜娅的名字与《永恒之蓝》的女主角露茜娅十分相似，而她们的英文名字更都是叫做Lucia，GameArts为什么要给本作女主角起这么一个名字？难道仅仅是巧合？

加百列·莱安

[redacted]

Gabriel Ryan

种族：兽人

年龄：15岁

职业：不明

得意技：爪攻击

能力：吸收敌人的攻击能力为己用

虽然是兽人族少女，但从不为自己独特的身分而感到骄傲。在性格上非常好胜，是个天不怕地不怕的假小子。当然，有时候她还是会表现出女生特有的纤细一面。身为兽人的她在游戏中她究竟是如何与吉安和璐茜娅成为同伴的呢？

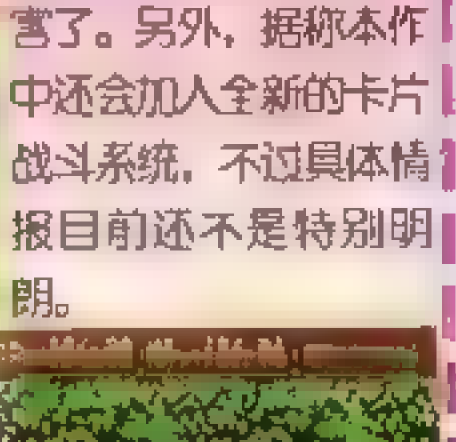
在大地图上的移动也是采用了与城镇中类似的触摸式，玩家只需要触摸想去的地方就可以前往该处。当然，在迷宫中的移动还是采用了传统的手动移动方式。此外，只要穿越了迷宫或者森林，大地图上就有可能出现新的地点，这样就可以让冒险世界不断扩大。

▲世界各地都有的女神像 玩过前几作的玩家应该都知道其作用是什么吧？

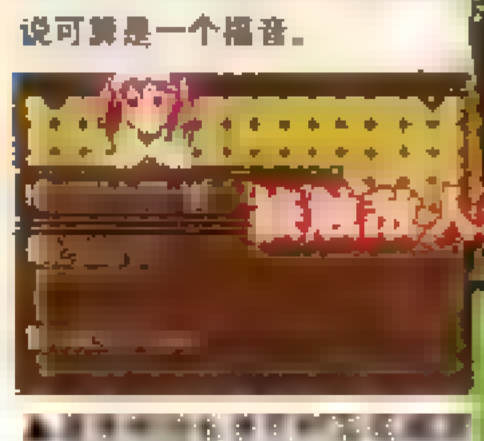
▶《露娜》的世界是相当庞大的，一步一个脚印

[redacted]

当与迷宫中的敌人接触时就会进入战斗！本作中的敌人分为空中与地面两种类型，虽然空中的敌人只能用弓箭和魔法等间接攻击来给予伤害，但是似乎只要消灭地面的敌人后它们就会降落到地面，这样即使是直接攻击也能给予它们伤害了。另外，据称本作中还会加入全新的卡片战斗系统，不过具体情报目前还不是特别明朗。



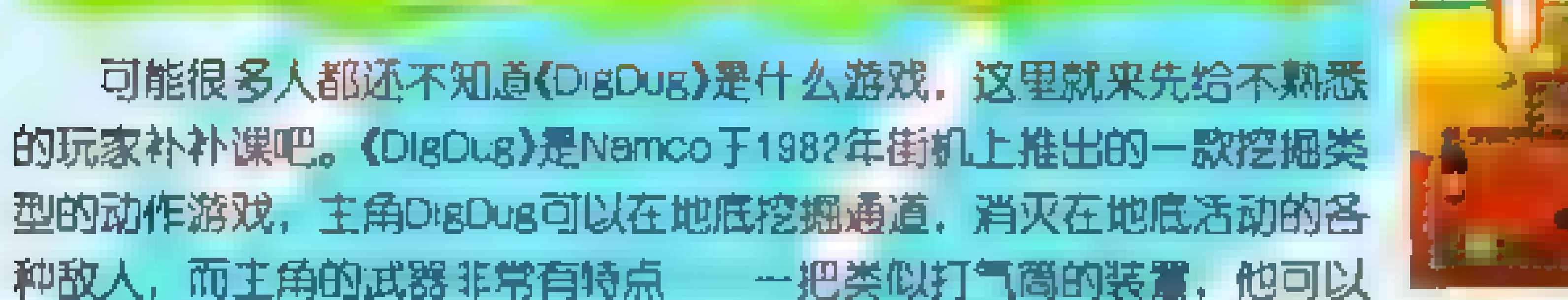
▲本作的战斗采取了可见式，对于不喜欢"踩地雷"的玩家来说可算是一个福音。



[redacted]法，在战斗中能起到很好的辅助作用。

DigDug Digging Strike

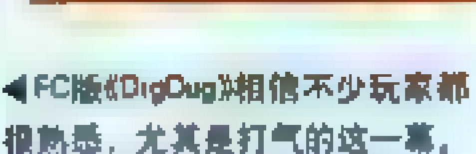
《DigDug》是Namco的经典名作，[illegible]在FC上玩过这款老游戏，这次Namco将系列的1代和2代进行"合体"，诞生了这款NDS上的《DigDug Digging Strike》。合体之后的新作会在NDS的双屏上创造出怎样的新玩法呢，请赶快往下看吧。



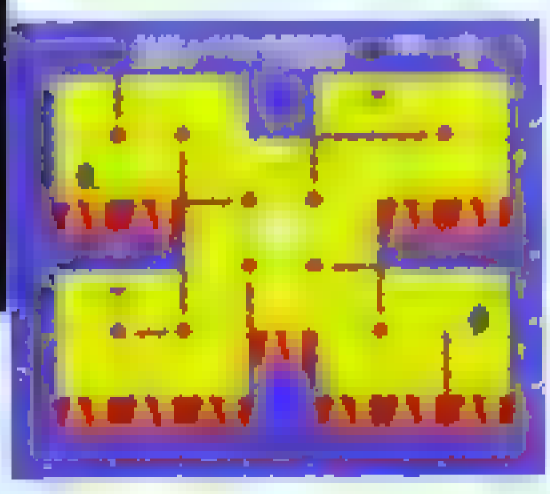
NDS 文 LIKY

◆Namco ◆A[illegible] ◆[illegible]2005年9月[illegible] ◆[illegible]
◆1～2人 ◆记忆容量未定 ◆4800日元
◆对应周边未定

可能很多人都还不知道《DigDug》是什么游戏，这里就来先给不熟悉的玩家补补课吧。《DigDug》是Namco于1982年街机上推出的一款挖掘类型的动作游戏，主角DigDug可以在地底挖掘通道，消灭在地底活动的各种敌人，而主角的武器非常有特点——一把类似打气筒的装置，他可以将一根气管插入到敌人身上不断打气，以此将敌人撑爆。随后在1985年，Namco继续在街机上推出了续作《Digdug 2》，与前作相比，2代改变很大，主角活动的舞台不再是地下，而是各个小岛上，游戏变为俯视视点，主角的武器除了原来就有的打气筒，还增加了钻头，游戏的目的仍然是消灭敌人。不过这次除了可以用打气筒撑爆敌人，还可以利用钻头将小岛钻塌，让敌人掉下海，玩法多了不少花样。这两款作品在推出街机版后，后来又移植到多个机种，包括雅达利、FC等等。国内的玩家可能更多的是玩过1代，接触过2代的恐怕很少了，至于街机版，应该没有几人见过吧。（FC版《DigDug》，当年很多人都俗称为"打气"。）



◀FC版《DigDug》相信不少玩家都很熟悉，尤其是打气的这一幕。



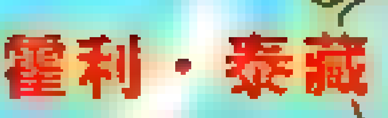
▲《DigDug 2》的游戏方式变化很大，但是却更好玩。

NDS版的《DigDug》将系列的1代和2代融合起来，上屏显示地上画面，也就是如同2代一样的各个小岛；下屏则显示地底画面，与1代的各个舞台一样。游戏的目的是消灭小岛上的BOSS，但是BOSS不惧怕主角的任何攻击，消灭它的惟一办法就是在地底搞破坏，让小岛分崩离析，只要BOSS掉进大海就算大功告成了。（最近LIKY在重温《鹿鼎记》，一说到"大功告成"便想起韦小宝对双儿接下来要说的一句……笑）

▶上屏是2代，下屏是1代，这样的融合也算是极具创意了。

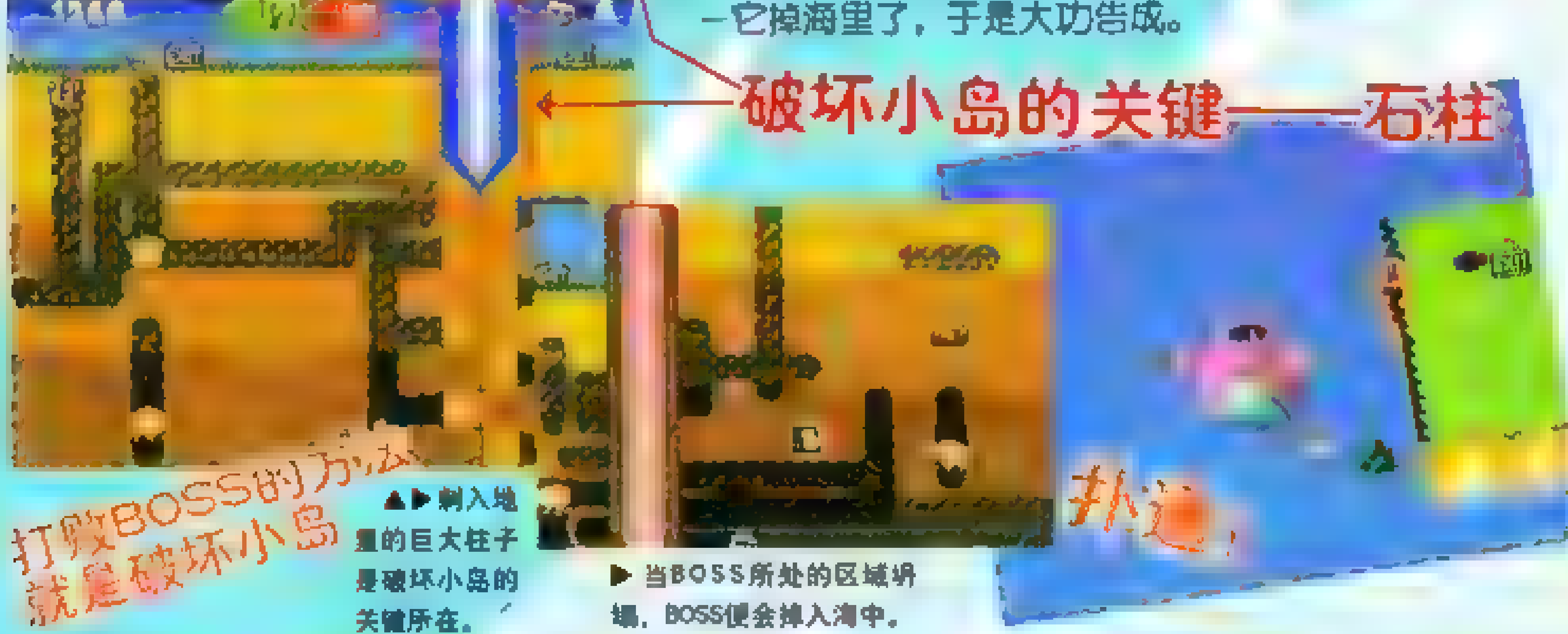
◀游戏的目的就是消灭地面上的BOSS。

本作的主角名叫霍利·泰藏，他是谁呢？说出来大家可不要吃惊，他就是《钻子先生》主角霍利·斯斯姆的老爹。（其实"《DigDug》系列"完全可看做是"《钻子先生》系列"的前身。）



▶作为"钻子先生"霍利·斯斯姆的父亲，挖掘实力当然要高了。

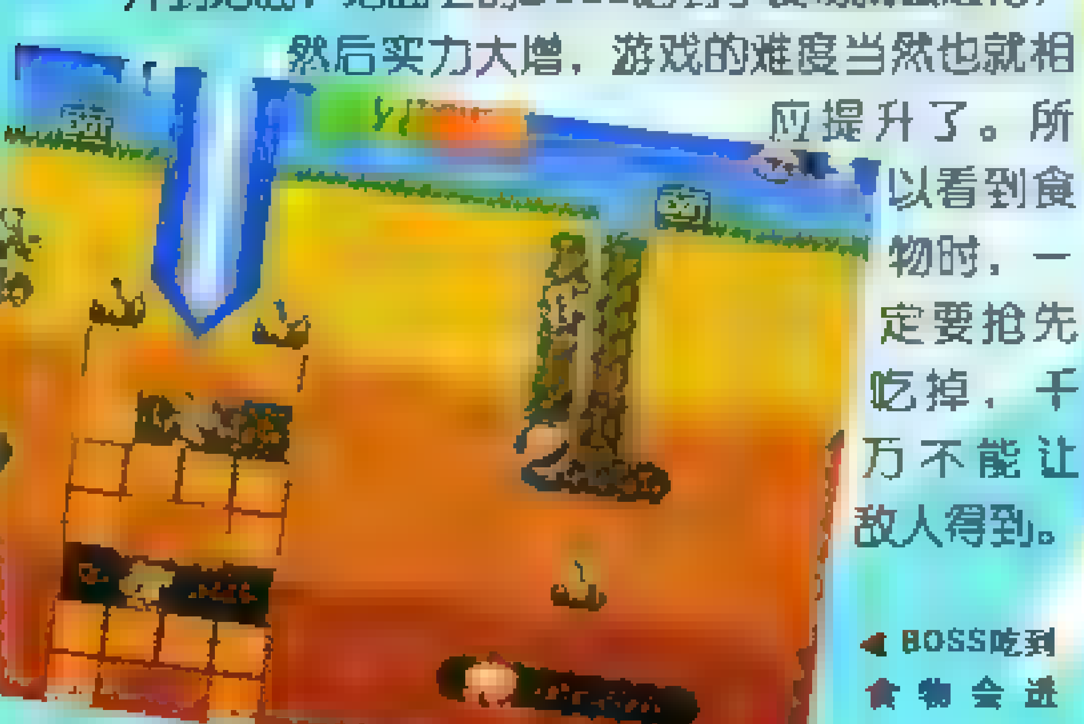
要破坏小岛也要讲究一定的方法，一味在地底像老鼠一样打洞，费时又费力，还不一定能够能影响到地面。好在小岛上有许多巨大的柱子，这些柱子才是破坏小岛的关键。只要主角在柱子下面不断活动和"松土"，柱子就会下陷，下陷到一定程度，地面就会出现大裂缝，随着裂缝的越来越多，小岛渐渐支离破碎，开始坍塌，当BOSS没有局落脚之处时，你会听到"扑通"一声——它掉海里了，于是大功告成。



▲▶刺入地里的巨大柱子是破坏小岛的关键所在。

▶当BOSS所处的区域坍塌，BOSS便会掉入海中。

在地底有时候会出现一些食物，如果这些食物被敌人取得，食物就会被包在气泡中，然后上升到地面，地面上的BOSS吃到了食物就会进化，然后实力大增，游戏的难度当然也就相应提升了。所以看到食物时，一定要抢先吃掉，千万不能让敌人得到。



◀BOSS吃到食物会进化。

第一形态

第二形态

第三形态

STORY

AD20XX年，因为解决了世界各地的歪之砖块喷出事件，天才的挖掘少年霍利·斯斯姆被授予了"钻子先生"的最高荣誉称号，他的人气一时无人能及。而对于儿子的风光和荣誉，他的老爸兼师傅霍利·泰藏似乎有点默然神伤，他当年独自一人前往南国小岛完美解决"DigDug事件"的英勇事迹现在已经没人提起，他本人也几乎被大家遗忘。

一天，霍利家的电话铃声急促地响起：

"这里是霍利内西亚政府，请求帮助！请求帮助！不明身份的怪物正在我们国家暴乱……"

这本来是给大家的英雄霍利·斯斯姆求救的电话，然而接到电话的泰藏，身上的"挖掘之魂"再次燃起。

"我还没有退休呢！交给我吧，我可不会输给我儿子的！"

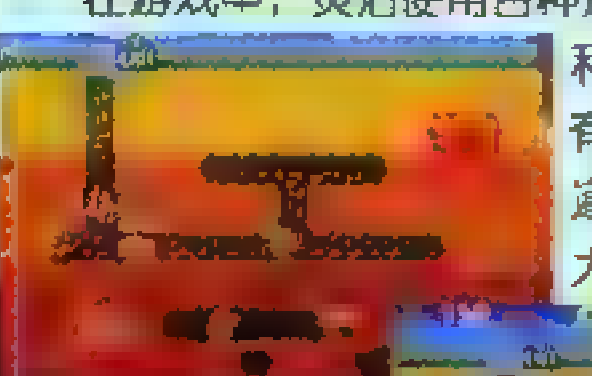
就这样，泰藏多年之后再度出山了，他能再次成为大家的英雄吗？

大家熟悉的钻子先生霍利·斯斯姆在游戏中同样会登场哦，在地下挖掘的时候，如果取得了"斯斯姆道具"，就会立刻进入名叫"霍利·斯斯姆时刻"的模式，玩家操作的角色将由泰藏切换到斯斯姆，他会驾驶着各种装置在上屏突入，帮助过关，比如发射导弹打击敌人，将柱子打进地底，加速小岛坍塌等等，根据所取得的"斯斯姆道具"种类的不同，斯斯姆所乘坐的工具以及所使用的道具都不相同。当斯斯姆受到敌人一定次数的攻击或者时间到，他就会消失。

▲"钻子先生"霍利·斯斯姆也会登场。

▼发射导弹攻击敌人。

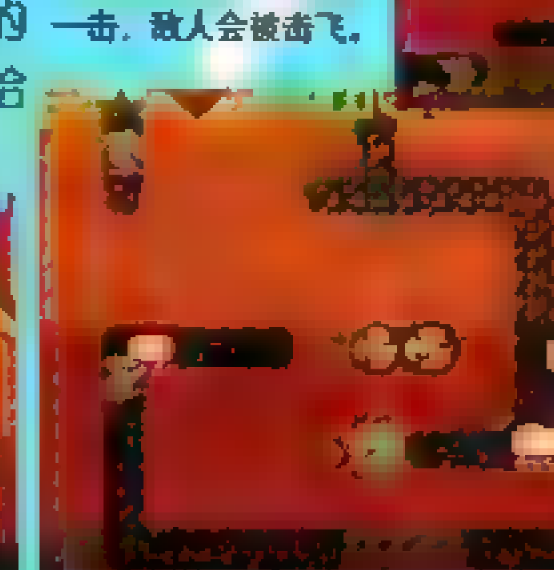
在游戏中，灵活使用各种道具能让游戏更有利地进行，本作中有各种稀奇古怪的道具，下面就先给大家介绍3个。



▶▲能够将邻近的敌人全都吸过来，这样便可以一网打尽。

拳击手套

▶能给正面的敌人猛烈一击，敌人会被击飞。



闪电

◀发射出闪电，让附近的敌人暂时麻痹，不能动弹。

游戏还有一个有特色的系统就是可以收集零件，然后组合出各种各样的武器。在地底挖掘的过程中可以找到不同的零件，将一些特定的零件进行组合后便能完成武器，然后在过关后的"奖励轮盘"中就能获得这个武器。游戏中武器种类超过10种，比如有的可以增加主角移动速度，有的可以提高挖掘速度，有的还能发出龙卷风……有了这些武器的帮忙，玩家对付敌人就更加得心应手了。

▶能增加移动速度的喷气靴。

◀超电磁钻头能够破坏普通钻头无法破坏的机关。

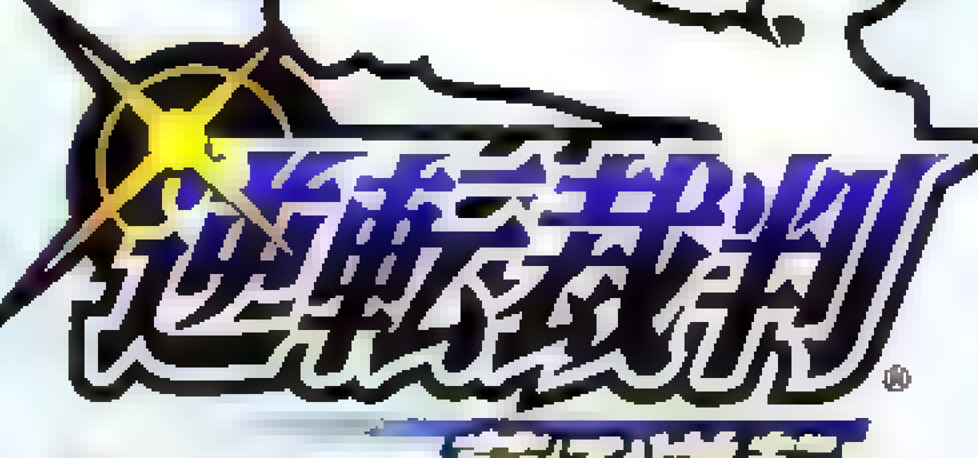
游戏包含了3种模式，分别是故事模式、对战模式和收集模式。故事模式下，玩家操纵主角泰戳顺序完成一个个舞台，解决这次的怪兽袭击事件，让国家重归和平；在对战模式下，两名玩家可以进行无线联机对战，至于能否支持1卡2人联机目前还不知道，不过值得一提的是在对战模式下有一位熟悉的角色会登场哦，他就是斯斯姆的兄弟霍利·阿塔鲁，他将作为2P控制的角色；至于收集模式，则是查看目前收集的道具、零件以及武器等。

◀对战模式下，可互相抢夺金币。

◀霍利·阿塔鲁会在对战模式下登场。

新生的逆转！新生的法庭浪漫活剧！

万众期待的《逆转裁判 新生的逆转》终于又有新的消息放出了。在这次放出的情报中我们可以看到，本作中NDS的下屏幕得到了非常完美的利用，菜单的变更让即使是对GBA版原作非常熟悉的玩家也能够感觉到新鲜。此外，游戏的发售日已经初步定在了今年9月，FANS可以从现在就开始慢慢攒钱等待神作的大驾光临了。

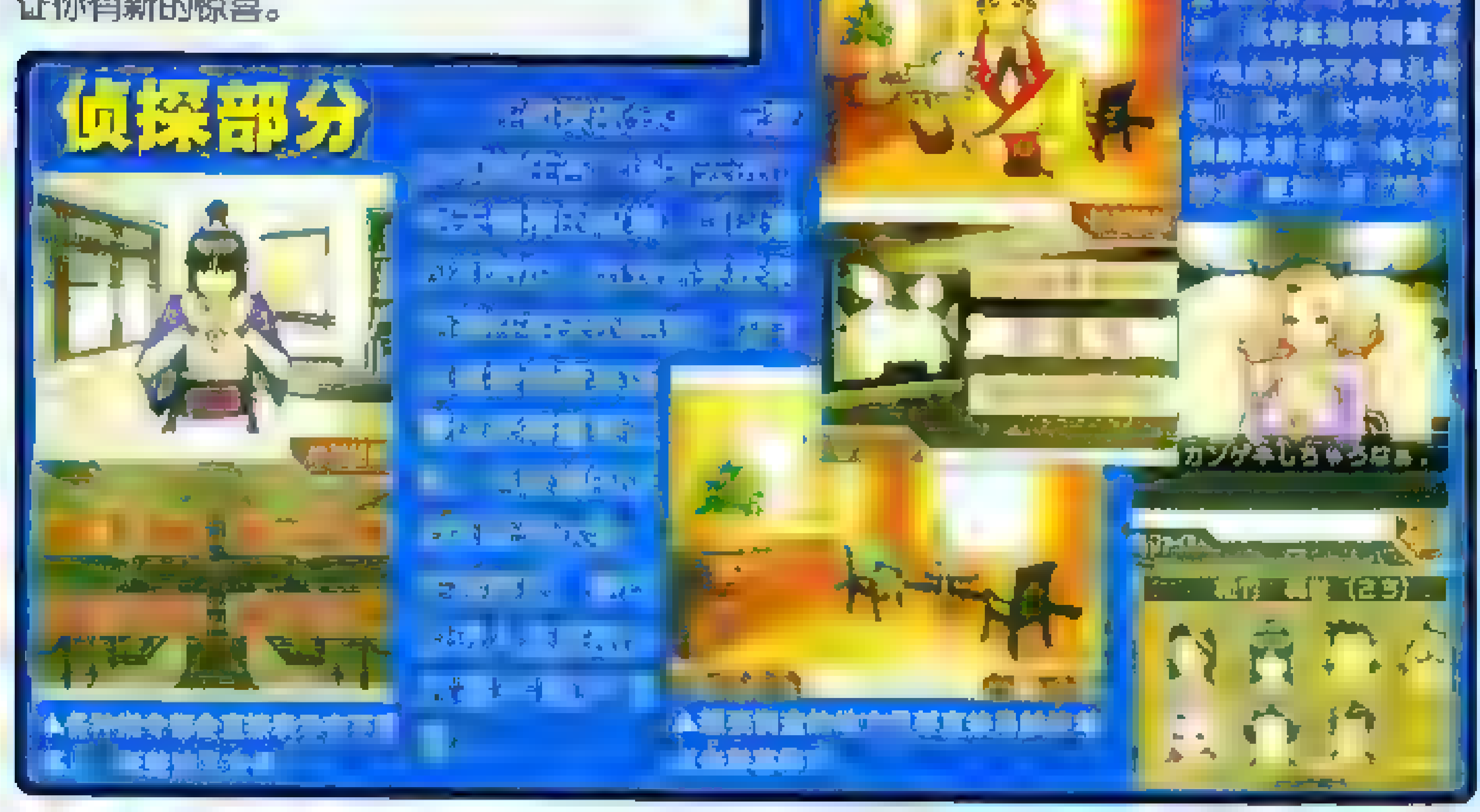


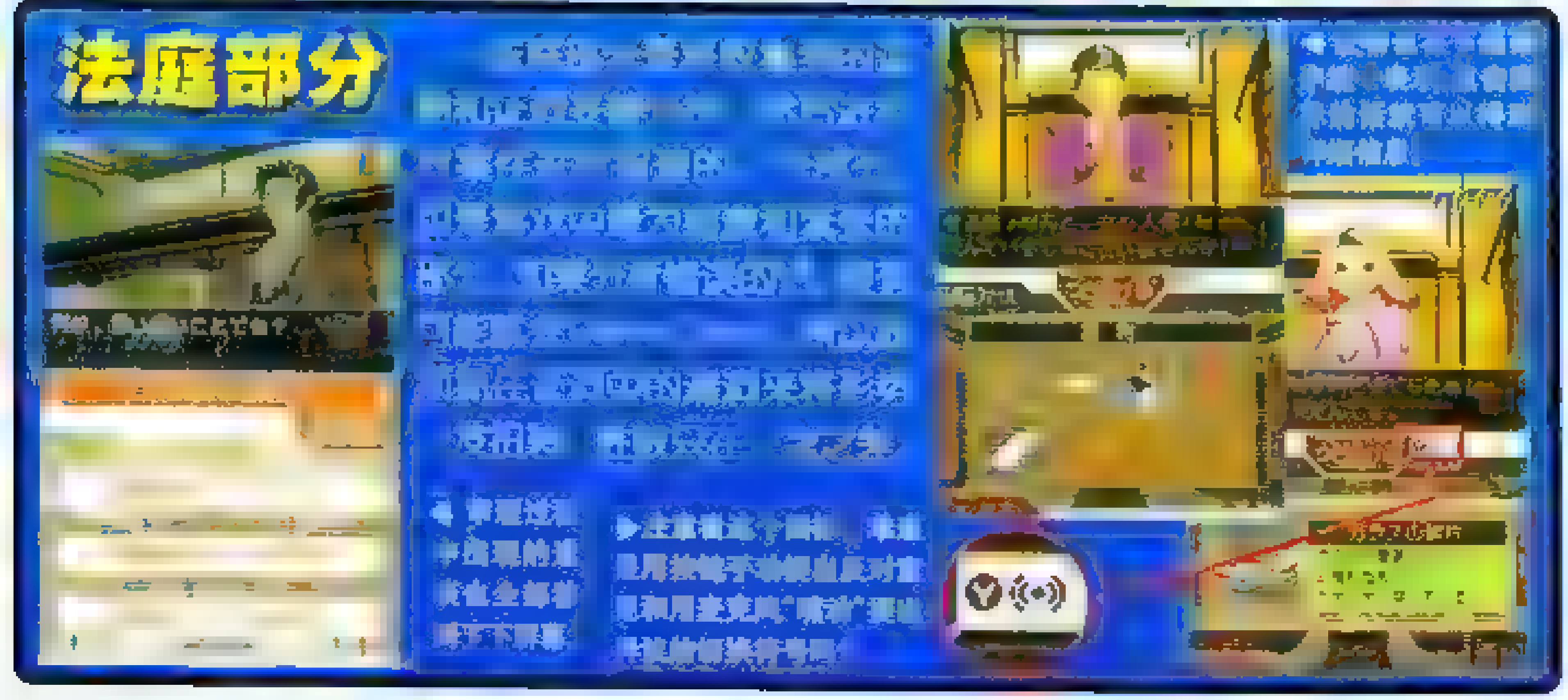
文 雷伊

NDS

◆Capcom◆AVG◆预定2005年9月◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆4800日元
◆对应……未定

虽然本作是一款“移植+plus”的作品，但是由于主机功能得到了提升，所以在很多方面和原作还是有很大差别的。我们先来看看游戏中最为重要的两个部分：侦探部分和法庭部分。也许你在原来的GBA版中对它们已经非常熟悉了，不过还是请大家耐着性子把介绍看完，保证你有新的惊喜。

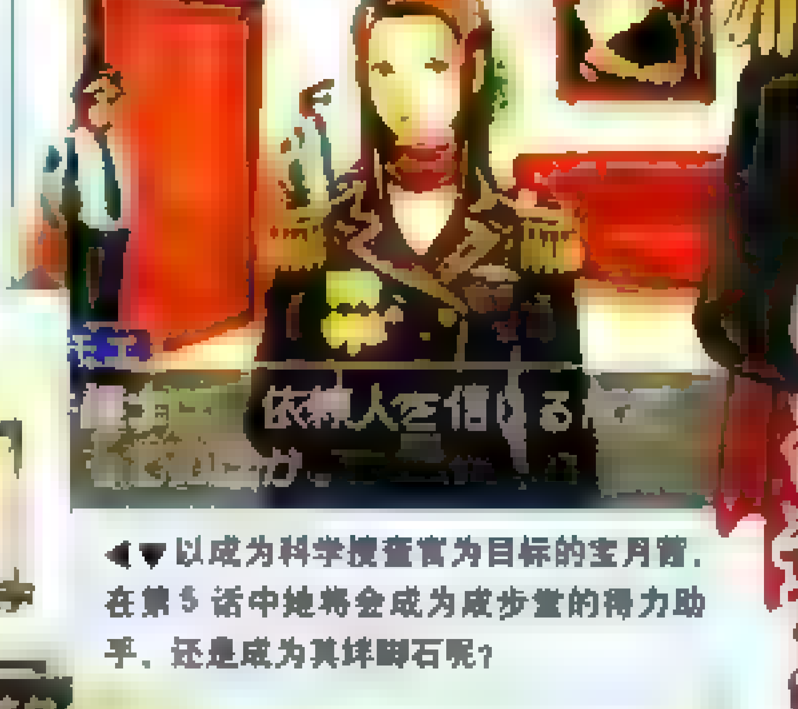




第5话"新生的逆转"最新情报公布

通过《掌机王SP》之前的报道我们已经知道，本作中新加入的第5话"新生的逆转"将会是一个衔接系列第一、第二作的超长章节，同时这也是解开御剑怜侍失踪之谜的关键所在。继与真宵长相别无二致的新角色宝月茜公布后，这次Capcom又公布了另外一名全新人物，她就是宝月茜的姐姐宝月巴，同时也是御剑怜侍的上司。熟悉"《逆转》系列"的玩家一定已经发现，这位宝月巴的长相与绫里千寻非常相似，这究竟是巧合还是……

▶要为主席检察官辩护看来不是件容易的事情。



◀▼以成为科学搜查官为目标的宝月茜，在第5话中她将会成为成步堂的得力助手，还是成为其绊脚石呢？

◀身为主席检察官的巴到底遇上了什么麻烦呢？

因为这些事根本就与你无关……

宝月巴

宝月茜的姐姐，29岁。第5话的委托人。是地方检查局的主席检察官，也是御剑怜侍的上司。似乎是成步堂的恩师绫里千寻学生时代的前辈，不过由于本人不太愿意谈及自己的过去，所以一切都还不是太明朗。

证物3D化

在这次的第5话中，所有证物都将和《生化危机 代号：维罗尼卡》中一样实现3D化。玩家不仅可以放大缩小证物，还可以360°回转证物，从而可以发现隐藏在背面的秘密。

◀沾有鲜血的匕首，一定要仔细检查寻找线索。

▶原来律师证的背面是这个样子的。

文 LIKY

◆Capcom◆ACT◆发售日未定◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆售价未定
◆未定

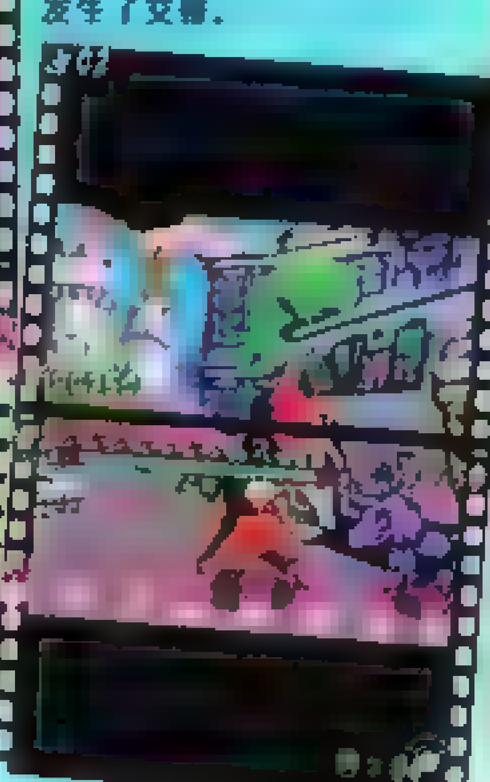
主题公园的喧哗格斗之旅

"VFX POWER"能力陆续判明

"VFX POWER"能力之一——滑动

在触摸屏上由上至下画一笔，上下的画面会发生交替，这就是"滑动"。画面交替后，乔伊的攻击力会是平时的两倍，对于昏迷的敌人，攻击力会再次翻倍，合计起来就是4倍的攻击力。真是恐怖的威力啊

▲"VFX POWER"发动后，在触摸屏由上至下画一笔。



▼可以看到，上下屏的画面发生了交替。

▼原本上屏的特写画面移到了下屏，下屏的全体画面移动到了上屏，而此时乔伊的攻击力已经得到了加倍提高。

"滑动"后再次发动"VFX POWER"——触摸

▲在画面交替后，下屏敌人出现时会标有特殊的标记，此时点击有标志的敌人的话……

在发动了"滑动"的能力后，玩家能在触摸屏上点击特定敌人，来直接帮助乔伊消灭敌人。不过，只有点击有特定标志的敌人才行。这也是"VFX POWER"之——"触摸"。

◀被点击的敌人就会被消灭，这样一来玩家便能直接帮助乔伊消灭敌人了。

"VFX POWER"能力之三——分割空间

▼横着画一笔，造成上下部的空间扭曲。

这个新的"VFX POWER"能力竟然能分割空间，发动方法是在触摸屏上横着画一笔，这样你会看到屏幕中央出现一条横着的分界线，分界线上下部分的空间会发生歪曲和移动。游戏中的一些谜题需要灵活使用这个能力来解决。

◀上部空间向左移动，大火被水浇灭了。

▲遇到大火挡住去路，消防栓的水却喷不到火。

花样十足的动作仍然是卖点

本作的舞台是在一个主题公园内，游戏中有着丰富的关卡等待着乔伊去挑战，难缠的敌人、险恶的机关以及巨大的BOSS将给乔伊带来不小的麻烦，玩家操纵的主角能顺利通过吗？

▶废车场堆满了废弃的车，一不小心就会引起大爆炸。

▼在这个阴森的坟场，到处是骷髅在活动。

▶面对巨大的BOSS，一定要小心应付。

[illegible]

NDS版的本作保留了系列最大的卖点——[illegible]爽快的打斗和夸张[illegible]……必杀技更是魅力满点，配合震撼的音乐音效，游戏将带给玩家热血而喧哗的演出。

文 铭风

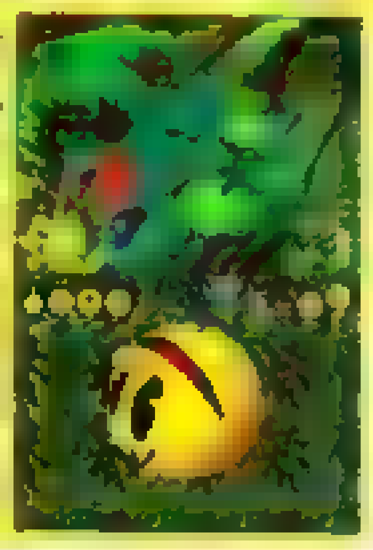
继《一笔吃豆》后，另一款利用NDS的机能而创造新奇玩法的《滚滚吃豆人》也即将在7月28日登场了。游戏时吃豆人会出现在下屏，玩家可以非常直观地像拨动一个球一样，用触控笔来控制吃豆人的滚动，躲避关卡中的障碍和幽灵，最终到达终点。游戏中收录了三种模式，有一边收集饼干，一边以通过关卡为目标的"故事模式"；和对手互相在过关时间上进行比拼的"时间挑战模式"；还有幽灵变多，机关变难的"挑战模式"。配合种类丰富的26个舞台（都是全3D的哦），绝对能让你玩得不亦乐乎。

滚滚吃豆人 NDS

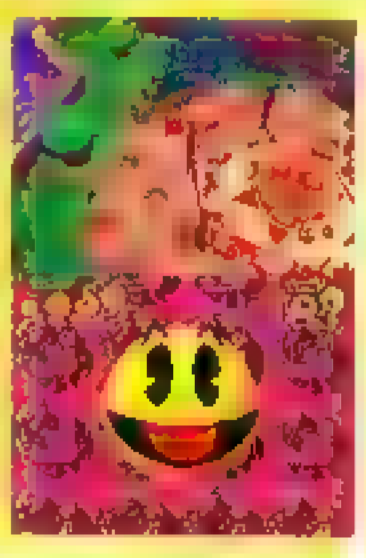
◆Namco◆ACT◆2005年7月7日◆已发
◆人数未定◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定

由于收获祭而对外开放的吃豆族的空中城堡。这个世界会提供基础教程来教会玩家各种基本操作，一共有5个关卡。

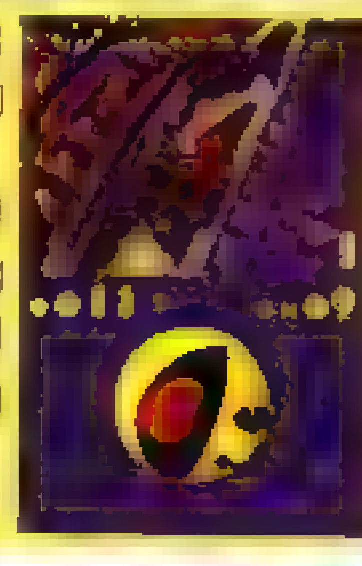
被水和树木所包围的热带密林，绿意盎然。这里是一个充斥着高速转动舞台和移动机关的世界，一共有4个关卡。



被幽灵们占领的点心游乐场，各种建筑物都像蛋糕一样。在这个世界中有轨道飞车和汽车等众多交通工具，一共有5个关卡。

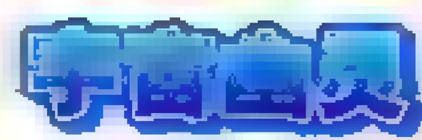
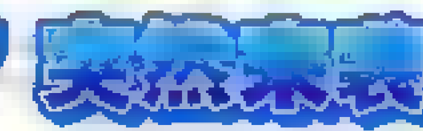


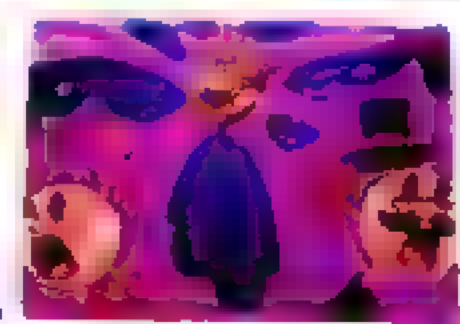
聚集着众多幽灵的巨大房屋，在这里将要和众多的幽灵进行对决，共有5个关卡。

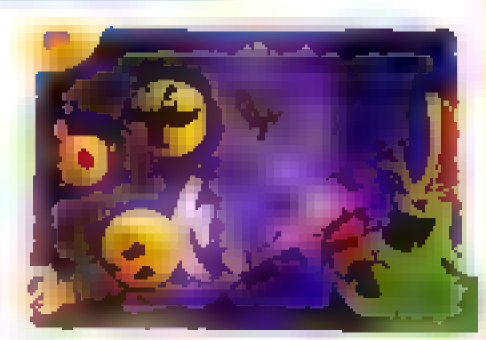


矗立于火山之上的两座古塔，而要进入塔内首先要通过火山。这里除了到处是火外还有众多机关，一共有6个关卡。

这个关卡是将吃豆人家族捉走的元凶"ゴルビス"所乘坐的UFO。内部十分宽阔，遍布了华丽的电饰，只有一个关卡。

 
宇宙幽灵"ゴルビス"突然来袭

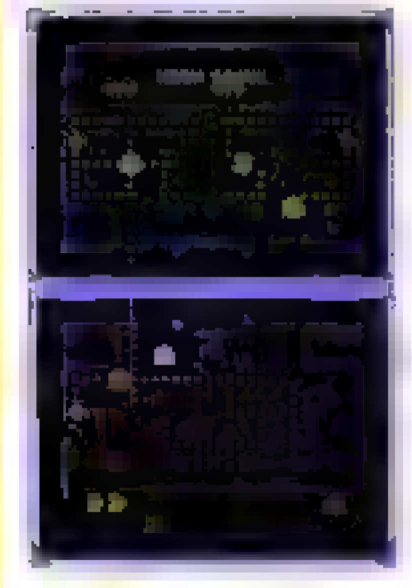




说到第一作《吃豆人》中的最大乐趣，莫过于在吃下强力小饼干后发生攻守转换，去吞吃原先那些追逐你的幽灵了。作为"《吃豆人》系列"的作品，本作也继承了这个传统，在关卡中可以得到强力小饼干。和第一作《吃豆人》一样，吃下后吃豆人的身体逐渐变红，而敌方的幽灵则变蓝，将敌人华丽地吞下吧。

▲看到关卡中的力量曲奇饼了。

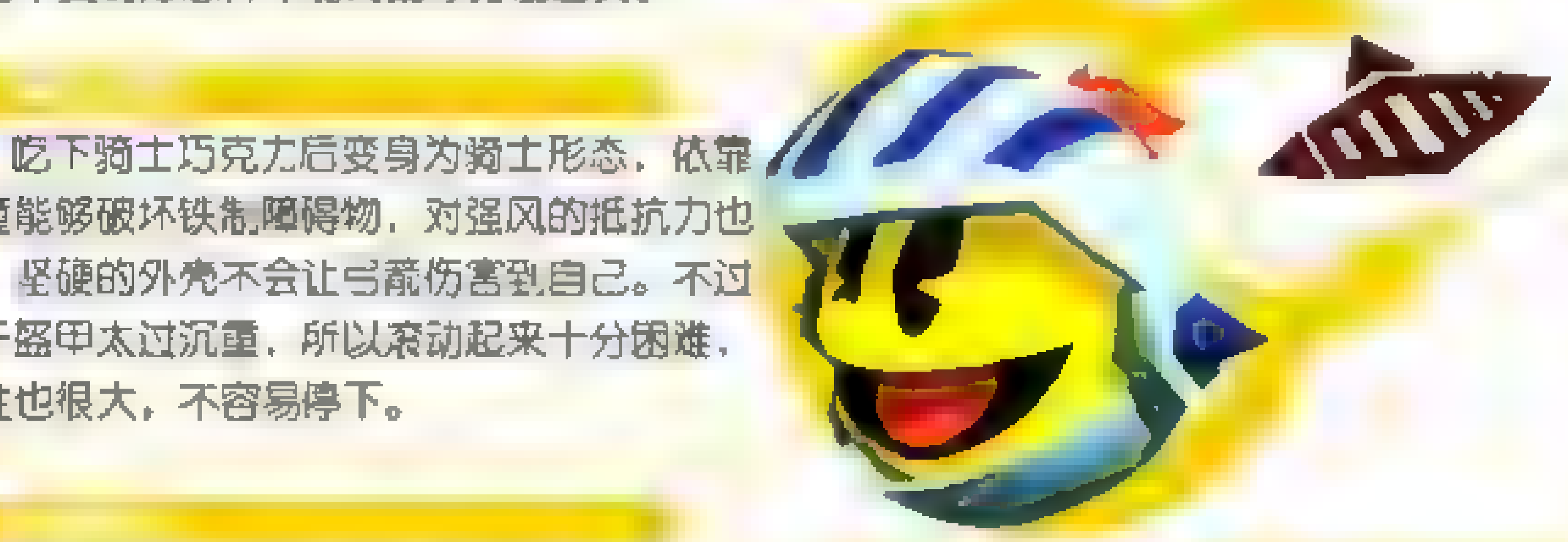
▲吃下后身体开始变红，而敌人变蓝，吃掉敌人后可加分。



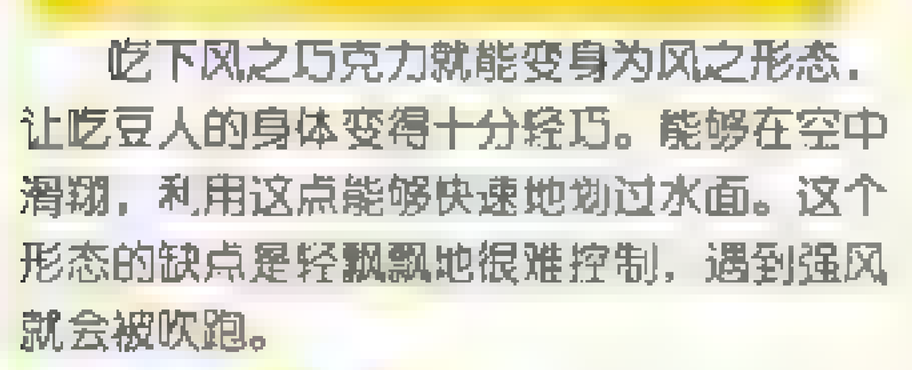
除了普通的几个模式外，在游戏中满足一定条件的话还能够让"《吃豆人》系列"的第一作在游戏中登场。具体的条件现在不知道，不过这也十分让怀旧的人振奋的了。从图片中可以看出游戏的场景跨越NDS的上下两个屏幕，这真是只有NDS才能达到的效果啊。不过到时候看两个屏幕不知道会不会累……

◀FC上的初代《吃豆人》，十分令人怀念啊。

在吃豆人的冒险过程中，除了靠玩家出色的操作外还要合理利用各种变身才能顺利抵达终点。在关卡中会有各种巧克力存在，当吃豆人吃下巧克力后便会进行变身，变身的形态根据吃下巧克力的种类而不同。灵活利用各个变身形态才能通过关卡中的机关。和"强力小饼干"不同的是，各个变身形态并不能帮助你打倒幽灵。



吃下骑士巧克力后变身为骑士形态，依靠冲撞能够破坏铁制障碍物，对强风的抵抗力也强。坚硬的外壳不会让弓箭伤害到自己。不过由于盔甲太过沉重，所以滚动起来十分困难，惯性也很大，不容易停下。



吃下风之巧克力就能变身为风之形态，让吃豆人的身体变得十分轻巧。能够在空中滑翔，利用这点能够快速地划过水面。这个形态的缺点是轻飘飘地很难控制，遇到强风就会被吹跑。

游戏中吃豆人被变成了一个球，而吃下关卡中的吃豆人巧克力后就会回复原状。恢复了原来高速移动的特点，同时行动也很好控制。相对其他形态，恢复原形的吃豆人并没太大弱点。

文 雷伊

这款备受玩家瞩目的《史莱姆总动员2》公布也已经有一段时间了。可是Square Enix却每次都只是放出一点点该游戏的相关情报，实在是大吊FANS的胃口。如今，SE前半年的游戏都已经顺利发售，按照SE每月一大作的计划，接下来要大肆宣传的应该就是这款清新可爱的《史莱姆总动员2》了。这次放出的是一些关于游戏中与史莱姆们作对的敌人们的情报，一起来看看这些家伙究竟都是一些什么狠角色吧！

史莱姆总动员2大战车与尾巴团　NDS

◆Square Enix◆A·RPG◆发售日未定◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄　全年龄

怪兽机器揭开神秘面纱！

前面几期《掌机王SP》中，我们已经为大家详细介绍了本作新增的大型武器“勇车”。面对这样巨大的高科技兵器，敌人们自然不会傻到坐以待毙。为了对抗勇车，尾巴团成员们也制造出了同样“巨大”的兵器“怪兽机器”。这些怪兽机器中到底暗藏着何种机关呢？

鸭嘴兽型怪兽机器

以“《DQ》系列”中的鸭科怪兽ももんじゃ为原型的巨型兵器。在图中我们可以看到，其嘴巴部分安装着大型炮台，其中会不断发射出威力巨大的炮弹。如果被这些炮弹命中的话，史莱姆们驾驶的勇车就会受到巨大伤害，所以必须在我方的勇车受到攻击前先把鸭嘴兽型怪兽机器消灭掉。

一角兔型怪兽机器

头上装有巨大的胡萝卜型司令台，兵器外围也安有象角一样的尖钻。即使是侵入其内部我方也不能有所松懈，因为其内部的墙壁上依然装有很多讨厌的尖刺。

巨像兵型怪兽机器

外形非常像巨像兵，并且装备了圆形的盾牌，可以说是一台攻守兼备的兵器。其内部也都是有石块所构成的，给人以非常原始和古旧的感觉。

尾巴团的新成员

▼以利爪作为武器的囚人猫是《DQⅧ》中才首次出现的敌人。

▲虽然外形看上去非常可爱，但是它手中的铁锹可不好对付哦！

文 雷伊

[illegible] NDS

◆Ubisoft◆AVG◆2005年6月28日◆美版
◆1～4人◆记忆要求未定◆容量未定◆39.99美元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：13岁以上

战术谍报游戏是一种需要有3D环境才能感受其魅力的游戏类型，以往在GBA上推出的《分裂细胞》多部作品虽然也有不少有趣的创意，然而由于硬件性能的限制，没有了3D画面的《分裂细胞》总是无法让人感受谍报行动那种身临其境的紧张感。如今这款《混沌理论》由于是在NDS上推出，画面终于实现了3D化，虽然NDS的3D性能不是很强，却也足以实现2D游戏所不可能具备的临场感。

全新操作方式

本作的剧情以家用机版为蓝本，与N-Gage版一样，由于容量限制，原作中很多剧情相关的过场动画直接采用文字来代过，不过也有一些比较重要的剧情用3D[illegible]演示。本作的操作系统针对NDS的操作方式进行了简化，与家用机版一样，玩家可以按键切换到主视点瞄准敌人，NDS[illegible]触摸屏上用箭头标有上下左右四[illegible]

■这是一个[illegible]触摸屏[illegible]

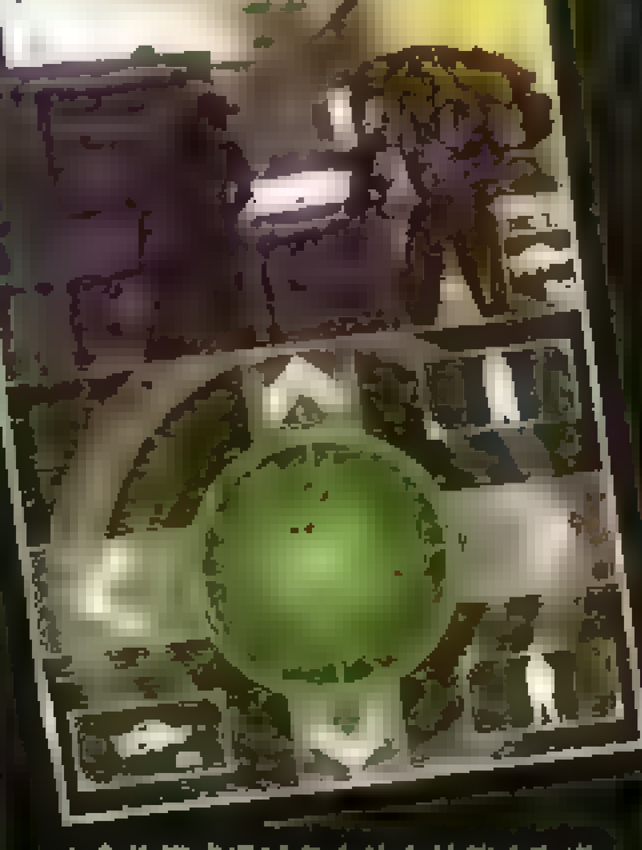
▲本作[illegible]不[illegible]

触摸屏迷你游戏

除了用来移动镜头外，触摸屏还有很多有趣的功能，例如[illegible]菜单的时候，上面会显示各种你目前所拥有的[illegible]相应的图标使用。游戏中还有很多迷你游戏是通过触摸屏实现的，例如解锁的操作。

多人模式

本作有多种多人游戏模式，可惜不能一卡多人玩。合作模式中玩家可以与朋友选择突击手或者黑客专家，该模式共有5个关卡。对战模式与家用机版相同，是间谍与雇佣兵之间的对抗，看谁能更快的完成任务。该模式共有7张地图，支持2～4人游戏。



▲合作模式通过各人特有的能力和道具合作完成任务。

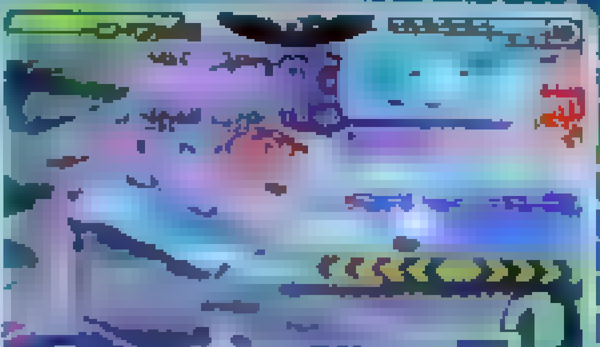
SCURGE

GBA

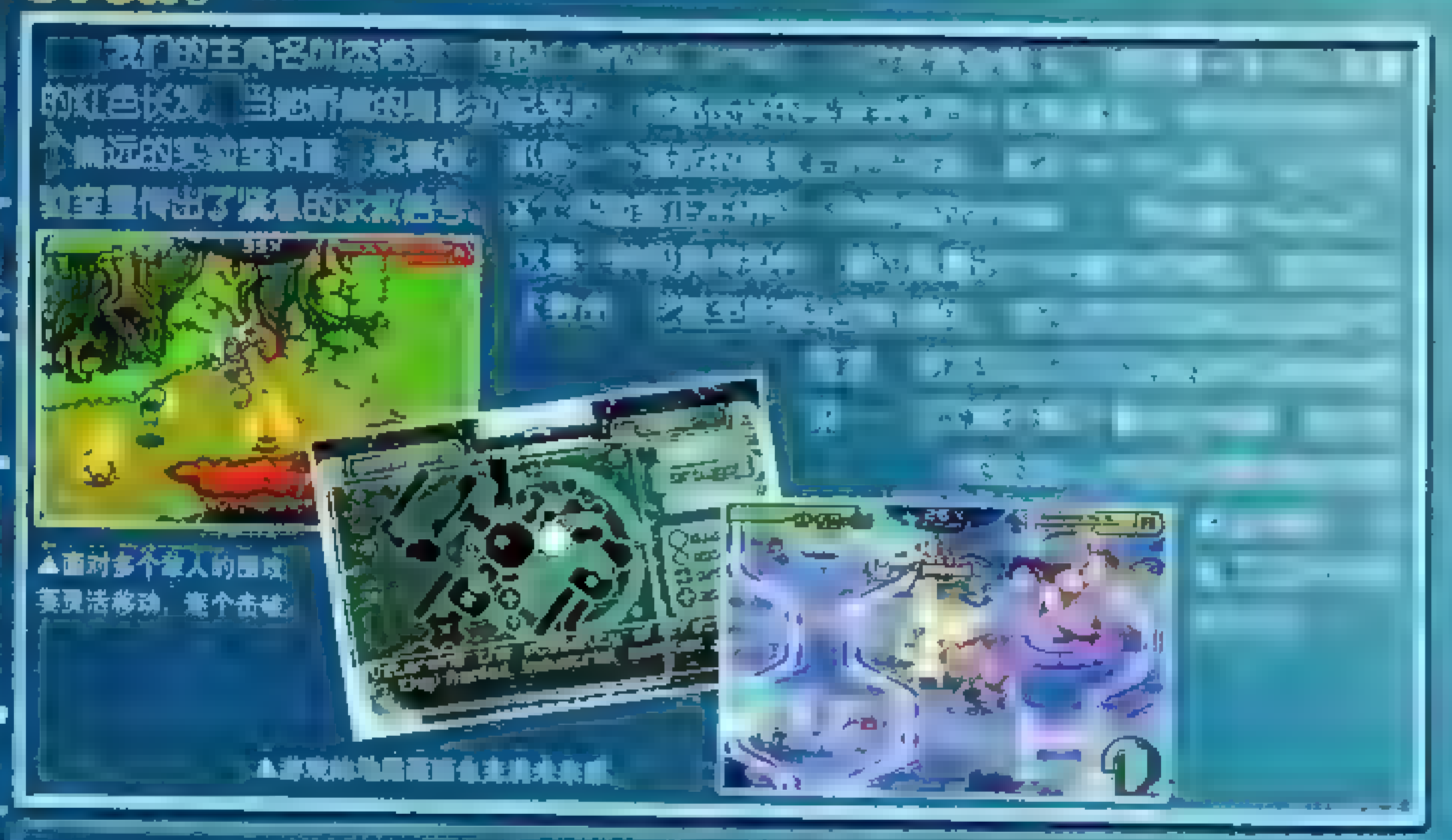
◆Orbita ◆ACT◆预定2005年9月15日◆美版
◆人数未定◆记忆要求未定◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定

文 LIKY

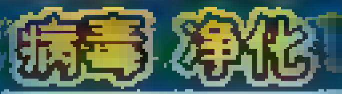
值得期待的GBA原创大作！



STORY

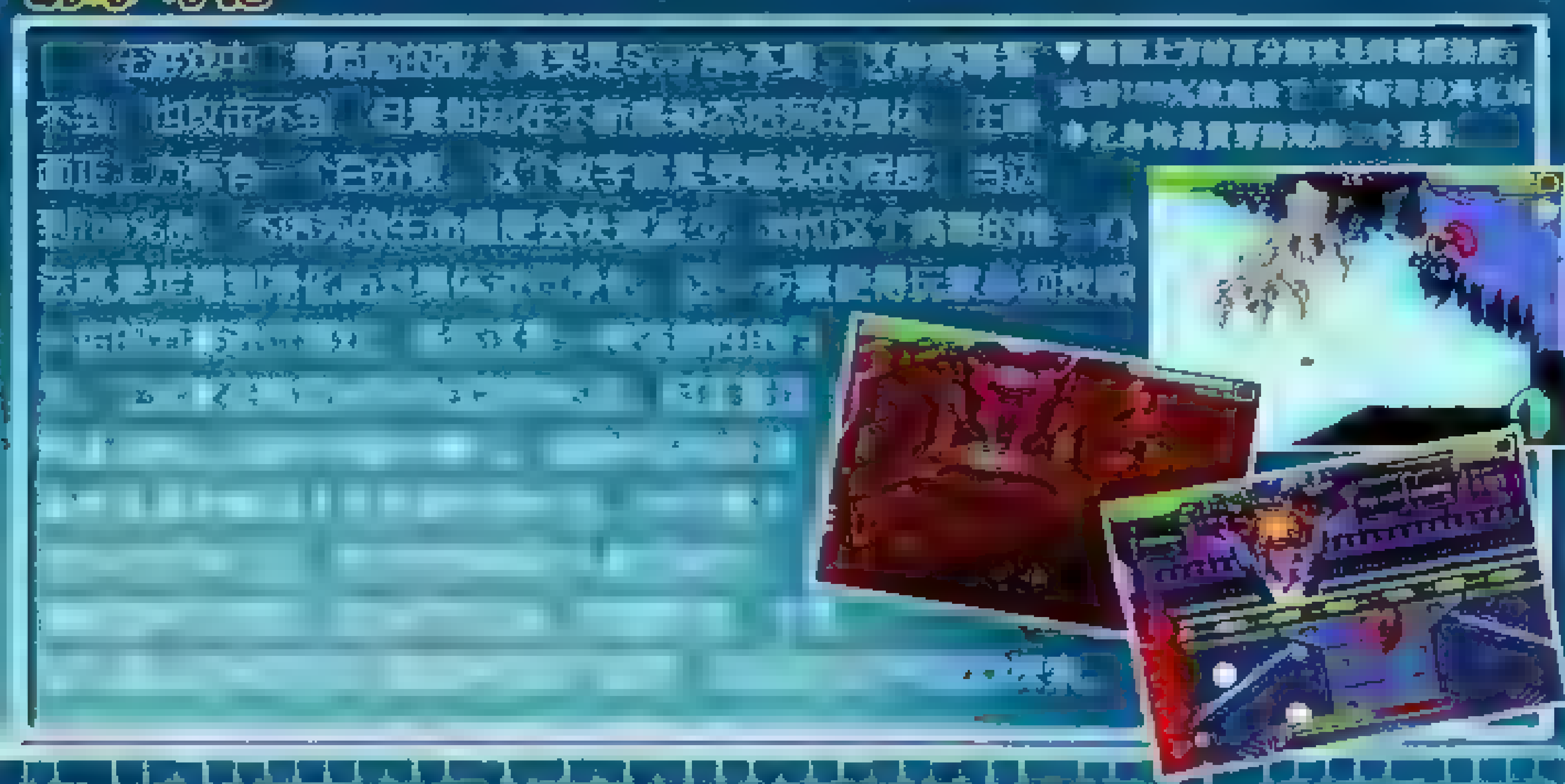


▲面对多个敌人的围攻 要灵活移动，逐个击破



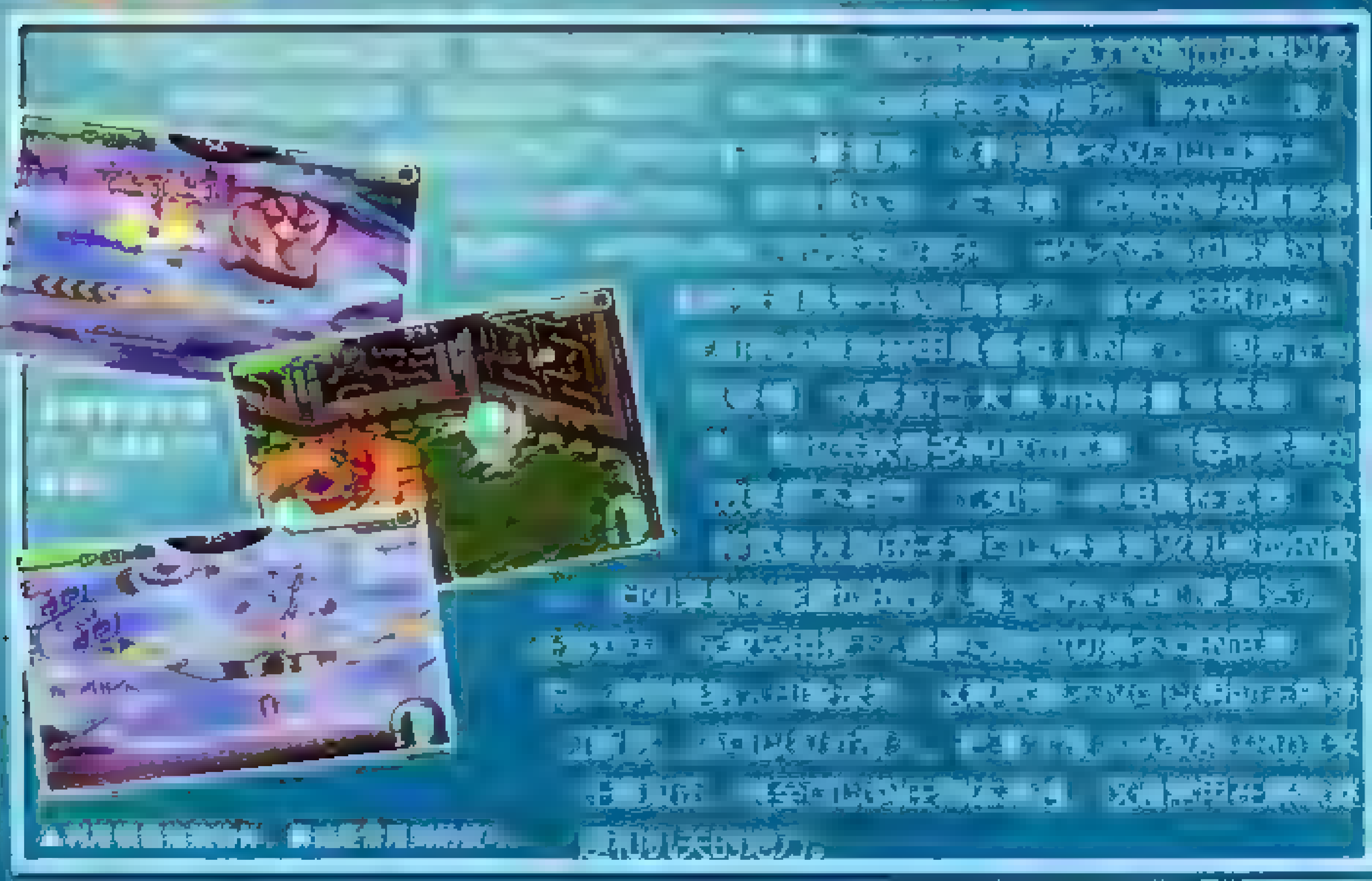
病毒 净化

在游戏中，最危险的敌人其实是S[illegible]本身，这种病毒看不到，也攻击不到，但是他却在不断[illegible]的身体。在画面上方有一个百分数，这个数字就是[illegible]，当达到[illegible][illegible]



未来科幻式的动作射击游戏！

强化 升级



[illegible]的力。

本石[illegible]

文 铭风

相信从FC时代过来的国内玩家一定不会对"《热血》系列"感到陌生，当年FC上的几个以打斗为主的《热血》体育动作游戏可是十分受欢迎的。"《热血》系列"在日本也属于知名游戏系列，其相关的作品十分之多 从87年发售的《热血硬派国夫君》以后，在7年中总共发售了23款相关作品，其系列的主角国夫君也变得家喻户晓了。不过自94年后"《热血》系列"就十分低靡，没有任何新作品登场，这个情况到了GBA时代才有好转，Atlus制作的复刻作品《热血物语EX》的高素质让长久等待的FANS欣喜不已 而继其之后，系列其他的经典作品也将登陆GBA了，这就是下面要介绍的《国夫君 热血收藏》。这是一个系列游戏，厂商Atlus将在众多的《热血》作品中选出两作融合为一部《热血收藏》 和大幅度强化的《热血物语EX》不同，这次只是将FC上的游戏调整了画面比例搬到GBA上，这里介绍《热血收藏》前三作所收录的游戏

熱血高校 ドッジボール部

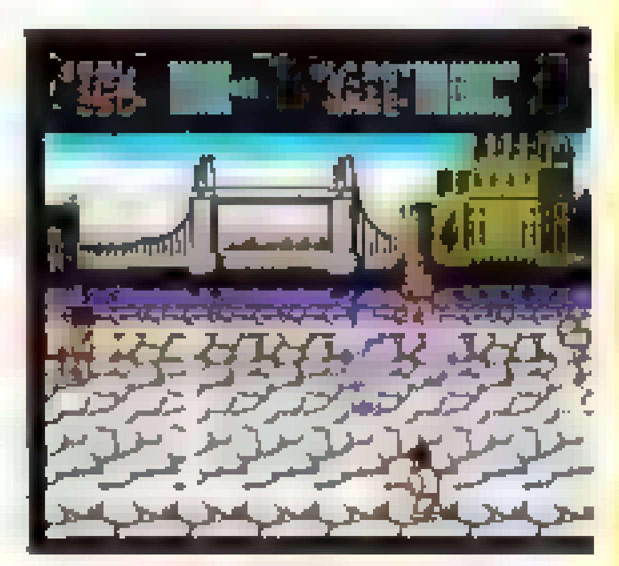
国夫君 热血收藏 GBA

◆Atlu◆ACT◆预定2005年夏◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应GBA专用通信对战线

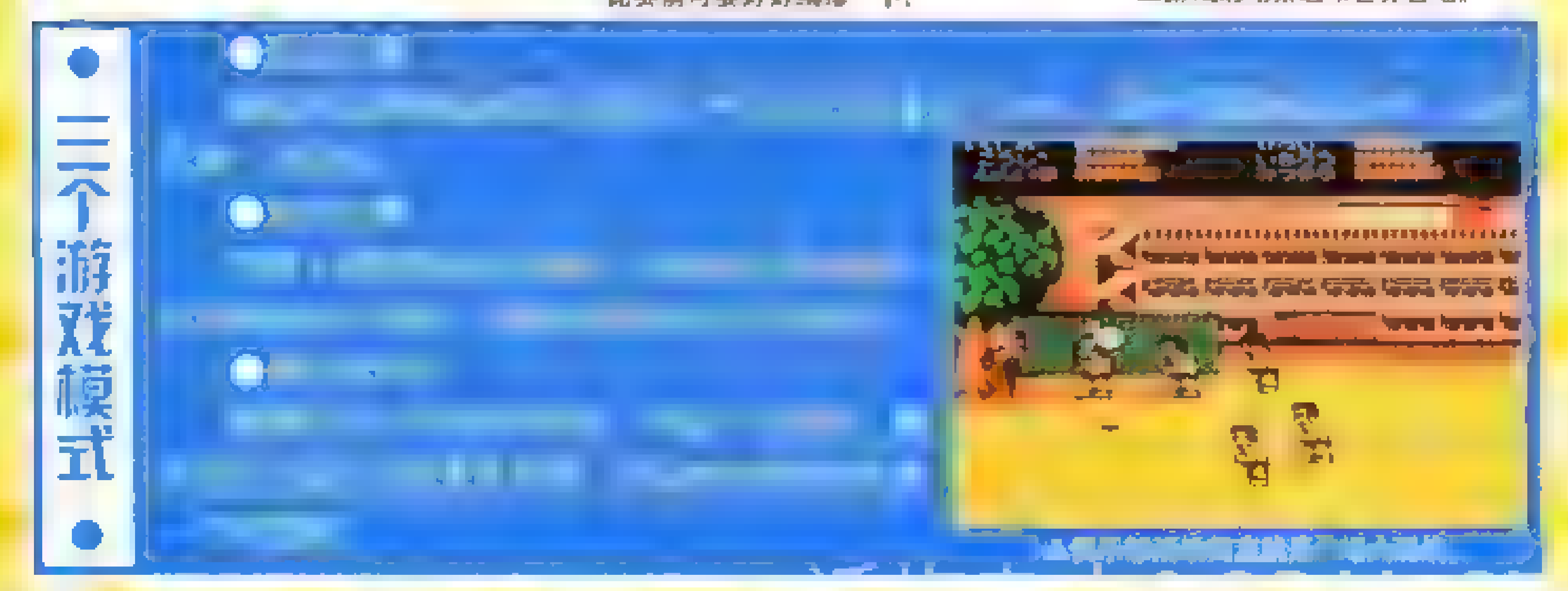
热血躲避球!

躲避球这项运动在国内熟悉的人恐怕不多，其规则就是躲避对方击来的球，被击中就下场。而在这款《热血躲避球》中，玩家进行的是格斗式躲避球，比赛的目的就是将对手的体力打为0，而自己则要坚持到最后。游戏的舞台遍布世界各地，玩家要操纵热血高校躲避球队，以各个国家的躲避球队为对手进行比赛。每个队伍都有富有杀伤力的必杀技，绝对让你乐在其中。

◀角色的能力和必杀技都不相同的，比赛前可要好好编排一下。



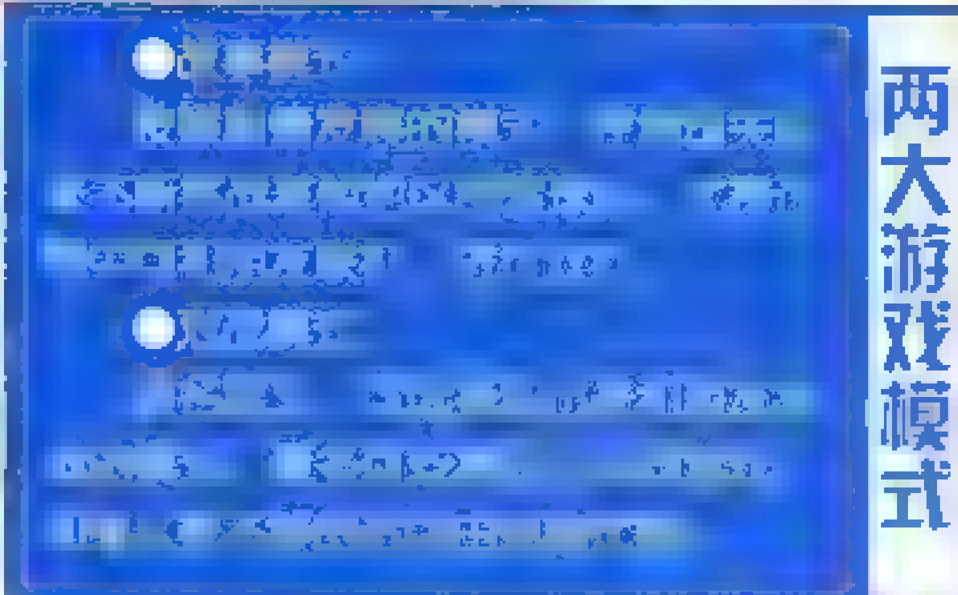
▲游戏的场景遍布世界各地。



热血篮球

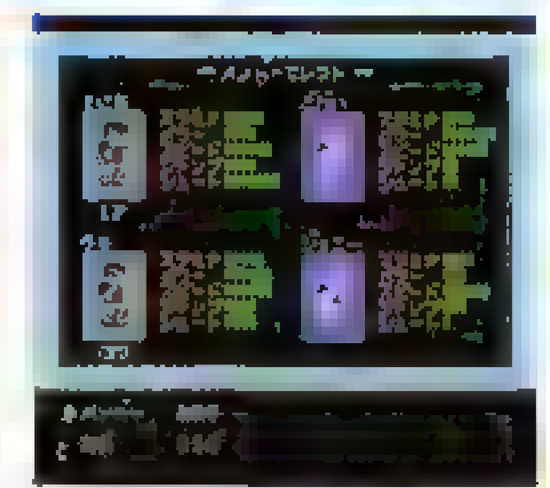
《热血篮球》是"《热血》系列"中比较受欢迎的一作，讲述了主角国夫君在问答比赛中获得去美国的大奖后，协同同伴在美国挑战篮球界的故事。

▲游戏的舞台是美国，这场篮球战争几乎涵盖了美国的各个地区。



和系列的其他体育游戏一样，游戏不单单是篮球体育比赛，玩家还可以用暴力来干扰对手。除了格斗技外，熟练运用场上的道具也是获胜的要素之一。最终的目标是成为美国的最强篮球队！

▲各种攻击技，场上的道具……都能让你体会到不一样的篮球游戏感觉。



▲每个队伍有四名队员，能力各不相同。在故事模式中还可替他们装备物品来提升能力。

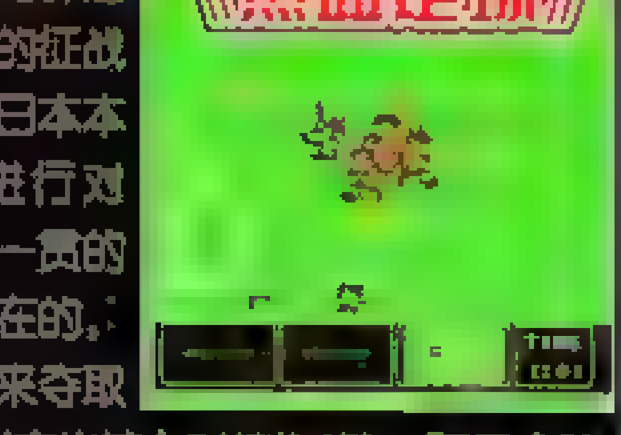
GBA

◆Atlus◆ACT◆ 2005

GBA

◆Atlus◆ACT◆ 2005

国夫所带领的热血球队开始了足球的征战之旅，他们将在日本本土和各个队伍进行对战。当然，系列一贯的打斗要素还是存在的，通过撞击和飞踢来夺取对方的球(当然对方也这么对待你的)。而每个队伍的必杀射球也十分有意思。



作为系列在FC上晚期的作品，游戏的素质是十分高的。这次我们国夫君玩起了冰球，游戏的舞台依旧是日本，玩家要在游戏中击败一个个富有个性的队伍(有剑道队、橄榄球队等)。值得一提的是游戏有HP的设定，似乎更加强调打斗了。

《热血进行曲》

本作总的来说属于系列中的一款小品级游戏，游戏的方法很简单，就是赛跑。要取得胜利不但要熟悉比赛的路线，还要抓住机会妨碍对手，妨碍的方法当然是用拳脚和地上的棍棒了。

《热血时代剧》

这次主角国夫君在江湖时代开始了自己的冒险，而以前的众多同伴也扮成了古装在游戏中出现。游戏的流程类似《热血物语》，需要辗转各个地点来击倒敌人。游戏中可用金钱增加能力，很有RPG的味道。

文 雷伊

《研修医 天堂独太》让玩家们尝试到了在NDS上进行手术的乐趣，如今，一款更注重手术过程的动作类游戏《超执刀 墨丘利神之杖》也已经在NDS上登场了，游戏来自日本老牌厂商Atlus，所以在素质上自然有一定的保证。本作在有着全新游戏方式的同时，难度也非常之高，所以对自己的操作水平和耐心没有信心的玩家在购买本作前最好慎重考虑，要不然无法通关是小，玩得郁闷砸了NDS那可就得不偿失了。

超执刀 墨丘利神之杖

NDS

◆Atlus◆ACT◆2005年6月[illegible]日◆[illegible]
◆1人◆自带记忆功能◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄 12岁以上

序盘故事介绍

《超执刀》的故事发生在近未来的日本，主人公月森孝介原本是千叶市北崎医院的一名年轻医生。在前辈们的指导下，月森一边磨练着自己的医疗技术，一边忙碌地拯救着需要帮助的病人。在老练的护士古村百惠因故辞职后，月森结识了年轻漂亮的护士利根川安洁，俩人在紧张的手术过程中建立了深厚的信赖关系。随着月森手术技能的日益提高，沉眠在他内心深处的特殊能力"超执刀"也在渐渐觉醒。同时，沉寂多年的致命病毒Guilth又开始重新威胁着人类的生命，年轻有为的月森孝介被派遣到世界级的医学机构"墨丘利神之杖"，开始向病魔发起挑战…

序盘人物介绍

月森孝介

就职于北崎医院的年轻外科医生，因为父亲因病身亡而踏上了从医之路。在威胁人类的Guilth出现后，他被派遣往医疗机构墨丘利神之杖，命运也随之发生转折。

利根川 安洁

年纪轻轻就已经获得了国际护士执照的可爱女子，虽然刚来北崎医院时对月森孝介恶言相加，但最后俩人还是在艰难的手术过程中建立起了深厚的感情。

古村百惠

老练的手术助手，虽然有的时候会比较啰嗦但在医院中还是和同事们相处得非常好。在第一章中就因为某些原因而离开了北崎医院，由后来的利根川接替其工作。

香椎真一

北崎医院的外科部长兼医局长，同时也是月森在研修医时代的指导医师，不但技术卓越，而且对任何事情时候都能够冷静对待，因此得到了医院中所有人的尊敬。

操作方法

《超执刀》在操作上完全活用了NDS的触控功能，基本上所有操作都可以利用触控笔来完成，也许是考虑到了游戏中的手术需要反复挑战的问题，游戏中的对话都可以直接Skip掉，非常方便，不过游戏不能Reset却很不体贴。下面介绍一下游戏中除了触控笔外一些键位的作用。

十字键	选择时光标移动
A	决定
B	在读取游戏和Operation模式中退出
Select	快速跳过对话
Start	暂停

上画面表示游戏信息

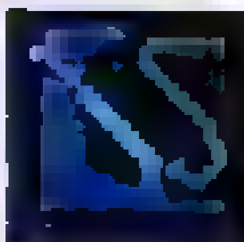
在进行手术时，上画面会显示手术过程中的各种情报以及助手对你的建议。即使手术过程异常紧张，也不要忘记随时关注上画面，因为手术过程中有时会发生很多突发情况，如果不关注上画面的话，是无法知晓应对方法的。上画面中显示的最直观情报有三种，分别是手术得分(Operation Score)、失误限制(Miss Limit)和时间限制(Time Limit)。其中"手术得分"显示的是目前的得分情况，根据手术的操作情况，得分会发生变化，从而影响到手术完成时的整体评价。"失误限制"代表的是本次手术中可以进行失误的回数，失误的话下画面会出现Miss字样，当可失误回数为0时就会Game Over。超过时间限制的话手术同样也会失败。

下画面进行手术

游戏在手术过程中将完全用触控笔来操作，如果不熟悉各个图标代表的意思以及不善于观察当前情况的话，手术将会举步维艰。

各种器具的名称与作用

激光



可以用来消除一些小的肿瘤和寄生虫，但要注意不能长时间灼烧某个部位，否则会伤害到病人的内脏，因此只需短时间内轻轻点击患处即可。如果说不幸造成了病人的出血，那就需要及时用吸管吸取血液、并用治愈啫喱来治疗。

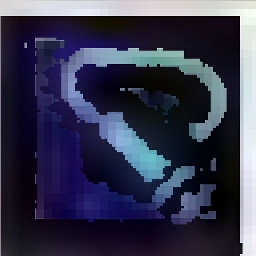
使用症状 小肿瘤、寄生虫等

治愈啫喱

轻轻用触控笔涂抹患处就能够达到效果。治愈啫喱不仅可以回复伤口，还可以妨碍寄生虫及缓和出血。注意使用时不要胡乱涂抹，不然会很容易就消耗完毕。

使用症状 裂痕等需要消毒的伤口

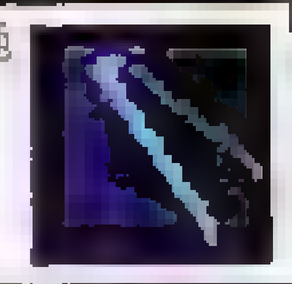
吸·管



用触控笔按住相应部位后从下往上划动就可以吸取血液。除了血液外，它还能吸取小型血块、小型肿瘤等异物。如果一次无法吸玩，就需要多次操作。

使用症状 吸取血液、小型肿瘤

镊·子

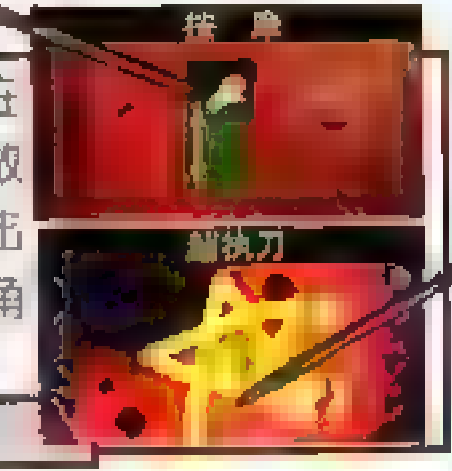


用触控笔按住需要摘取的异物，然后往伤口的垂直方向拖就可以取出异物。注意在摘取过程中触控笔不能离开下屏幕，否则就会摘取失败。摘出的异物时画面右下方就会出现托盘，将异物拖到托盘中就算成功摘取。

使用症状 摘取异物

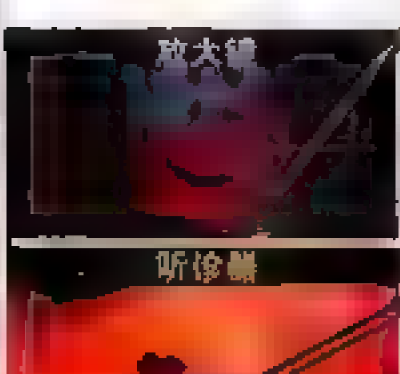
手

手的作用主要有两种：按摩和发动超执刀。按摩时需要在先患处涂抹治愈啫喱，然后在患处上下来回划动触控笔。故事进行到一定程度后，月森就可以习得超执刀技能，只要点击手型图标两次它就会变成五角星符号，此时在画面中央画五角星就可以发动超执刀了。



使用症状 按摩、发动超执刀

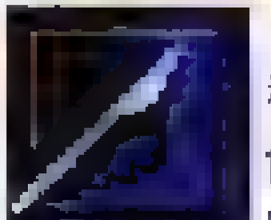
扫描仪



扫描仪在本作中分别担当了放大镜和听诊器这两个角色。在某个部位画圆圈就可以放大该部位，同样，如果要回到整体画面也只要再次画一次圆圈即可。有的时候，手术中需要玩家去探知一些肉眼无法知晓的病源，这时就需要用扫描仪来扮演听诊器的角色，只要不断点击画面就可以找出发病的罪魁祸首。

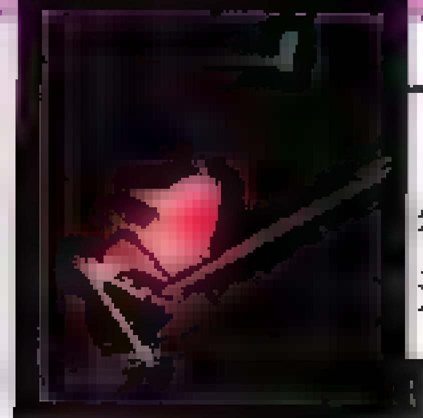
使用症状 扩大、缩小患处，探知病源阴影

手术刀



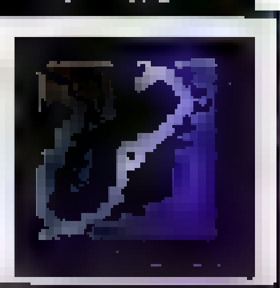
手术刀是本作中比较常用的一个器具，切开病人的皮肤和切除患处都要用到它。在可以切开的时候画面上都会有黄色的虚线提示，沿着虚线使用手术刀就可以切开。在切开皮肤时记得先用治愈啫喱消毒，否则是得不到高评价的。另外，记得不要用手术刀随便在无关部位操作，这会大大降低患者的生命体征，加速其死亡。

使用症状 切开皮肤、切除患处



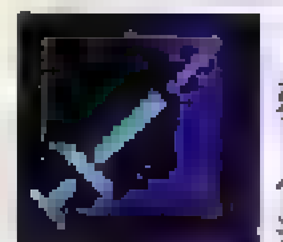
针·线

针线是缝合伤口时的必备道具，只要在伤口处按照/字型来缝补就可以缝合伤口，同样需要注意的是，在用触控笔划动的过程中不要让其离开下屏幕。

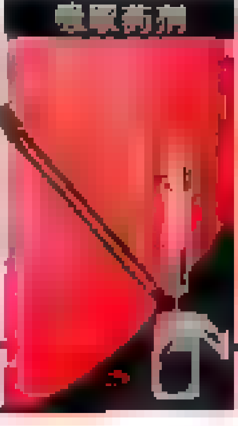


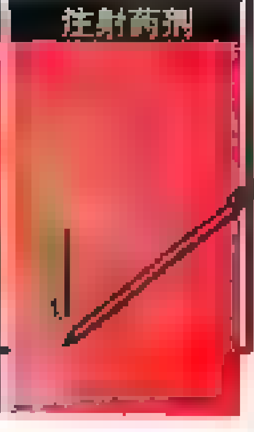
使用症状 缝合伤口

注射器



在选择了注射器后，画面右下角就会出现可以选择的药剂，用触控笔点击相应的药剂并向上移动就可以将其吸入注射器，然后用触控笔按住需要注射的部位就可以进行注射了。吸入药剂的量是可以调整的，如果一次吸入大量药剂的话就可以连续注射多个部位，不过同时也要注意药剂的残量。





使用症状 注射药剂

保护绷带

在伤口缝合完毕之后必须用保护绷带来包扎伤口以防感染，此时只需要选择绷带沿着伤口从上往下粘贴就可以顺利完成包扎过程。一般使用绷带的时候，手术都基本上即将大功告成了，所以此时千万不要麻痹大意，不要因为一时疏忽而前功尽弃。

使用症状 包扎伤口

一些需要注意的地方

□存档消除法□

按住L、R键以及十字键的↑启动游戏就可以进入初期化菜单，如果选择"はい"就会抹去游戏记录。

□操作的评价□

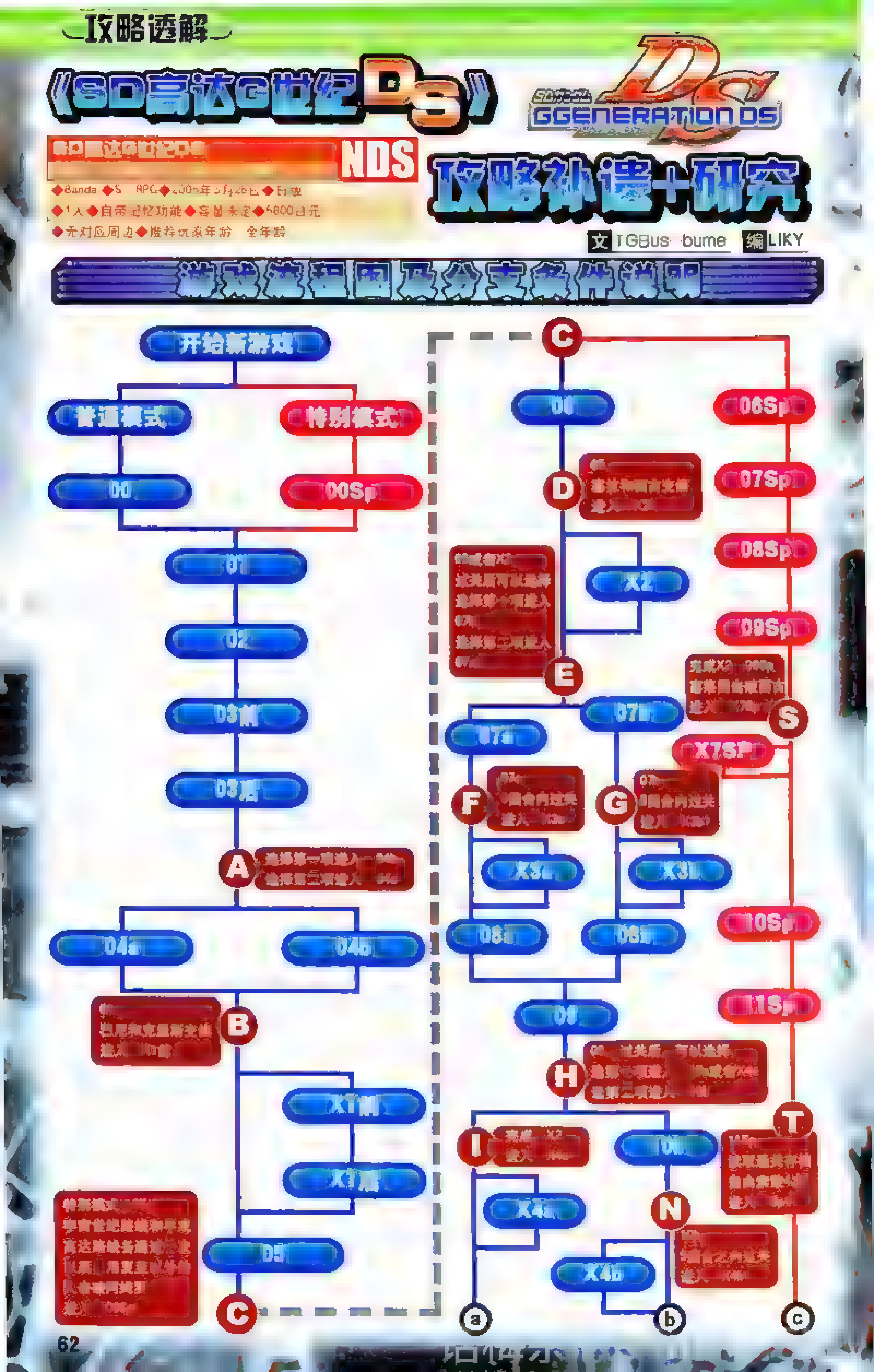
在手术过程中使用各种器具时，电脑会根据玩家的操作情况来给予评价，这些评价都是会影响到最终成绩的。如果操作失败的话，会出现Miss字样，这就需要重新操作，直到成功为止。操作成功的话，电脑也会给予不同等级的评价，分别是Bad、Good和Cool。要想取得高评价不仅需要精细的操作，也对器具的使用顺序有一定要求。比如说如果在切开患者皮肤时直接用手术刀切开的话及时切得再标准也只会得到Bad评价，一定要先使用治愈啫喱消毒方有可能得到Cool评价。

反复挑战手术

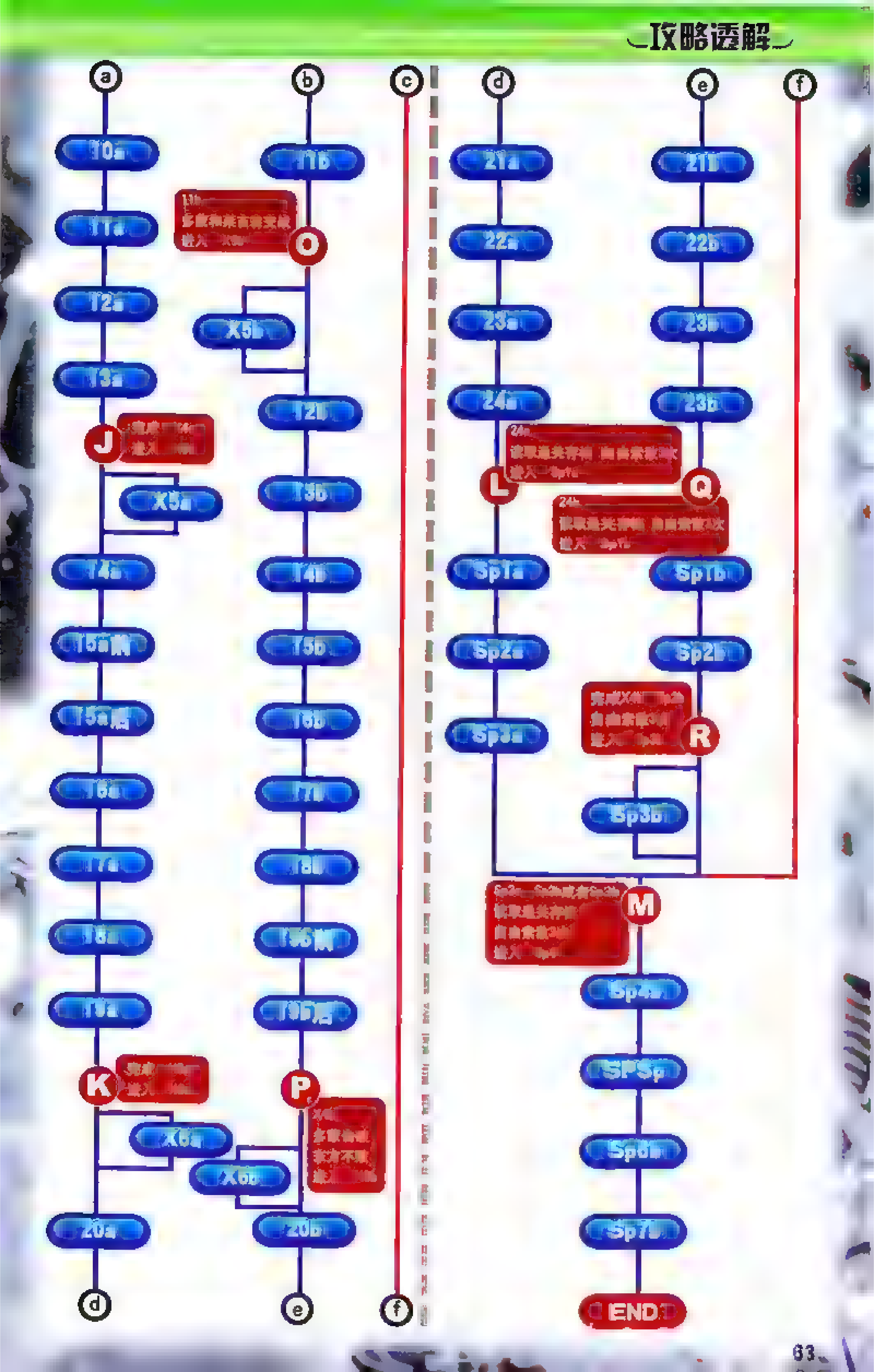
《超执刀》的整体难度相当高，要想达到高评价更是难上加难，好在游戏中有一个Operation模式，只要完成过的手术都可以在这个模式中反复挑战，磨练自己的操作水平，可以说是一个非常方便的设定。

□随时注意器具残量□

手术过程中的各种医疗器具都是有一定数量限制的，如果不经思考大肆浪费的话就会大量消耗器具。随着使用量的递增，图标的颜色也会发生变化，开始是蓝色，快要消耗完毕时是红色，图标变成灰色时就暂时无法使用了，必须经过一定时间后方能继续使用。



《SD高达G世纪DS》
GGENERATION DS
NDS
攻略补遗+研究
文 TGBus bume
编 LIKY
游戏流程图及分支条件说明
开始新游戏
普通模式
特别模式
00
00Sp
01
02
03前
03后
A
04a
04b
B
X1前
X1后
05
C
D
X2
E
S
X7SP
F
G
08a
08b
09
H
I
T
N
X4b
06Sp
07Sp
08Sp
09Sp
10Sp
a
b
c


a
b
c
d
e
f
10a
11a
12a
13a
J
X5a
14a
15a前
15a后
16a
17a
18a
19a
K
X6a
20a
d
11b
多数种族首要支线
O
X5b
12b
13b
14b
15b
16b
17b
18b
19b前
19b后
P
X6b
20b
e
f
21a
22a
23a
24a
读取通关存档 自由索敌3次
L
Sp1a
Sp2a
Sp3a
21b
22b
23b
23b
Q
读取通关存档 自由索敌3次
Sp1b
Sp2b
R
Sp3b
M
Sp4a
SPSp
Sp6a
Sp7a
END

b路线流程

上一辑的攻略是以a路线为准，这次先补完b路线的流程。

平成高达篇

Section 10b
黑暗的前兆(暗の胎动)

大天使号在经过一系列战斗之后，到达了阿拉斯加基地，并被配属在那里，芙蕾、穆和巴基露露却被调往了别处。扎夫特军从大气层外对阿拉斯加基地进行了奇袭，在战斗中，穆与他的宿敌克鲁泽相遇，并了解到了联邦军要启动阿拉斯加基地的独眼巨人系统自爆的消息。克鲁泽抓走了芙蕾，穆返回大天使号，说明了真相。大天使号的舰长玛琉·拉米亚斯决定率领残存部队尽快脱离基地，在战斗中，他们与前来支援的柯特罗(夏亚)等人会合，一起突围……

本关是地面战斗，出击部署应为万能或及用类机体。开始时我军只有大天使号，友军有2架运输机和数个吉姆，而敌方则是大量性能不俗的吉恩。此时应让大天使号靠近地图左边往下前进。第3回合穆登场，应为回避为主。第4回合夏亚和小林隼人率领舰队登场，这时再开始全力反攻，地方的大量部队在小队攻击下可以轻松搞定。消灭一定数量敌人后，敌军援军出现，同样还是杂兵。

敌方机体	数量	机师
ジン	30	扎夫特兵
敌方增援		
ジン	4	扎夫特兵
ゲイツ	2	扎夫特兵

在脱离了阿拉斯加基地以后，大天使号决定前往奥布。

Section X4b
高达向地球降落(地球に落ちたガンダム)

进入方法：10b 5回合之内大天使号脱离

在前往奥布的途中，大天使号在沙漠中受到了不明的机体袭击。战斗进行到一半的时候，正在修炼的多蒙和东方不败出现在战场上。

本关的战斗是在沙漠中进行的，部分机体的移动会受到一定限制。战斗开始后，在地图左侧的沙坑中会出现恶魔高达和一些死亡士兵。在击破一定数量的死亡士兵后，会发生剧情，多蒙和东方不败出现。推荐让多蒙使用明静止水，用战斗力上升和完全回避的ID配合爆热黄金指迅速击破东方不败。在消灭完所有杂兵后再集中攻击恶魔高达。这关的恶魔高达比较强，再加上我军没有什么强力机体，所以战斗有相当难度。恶魔高达会减轻受到攻击的20%威力，并且每次战斗回复900HP，ID指令有完全回复，攻击都是全队型的，最好用战斗力比较强的小队，先消耗他的HP，让他使用ID指令，在他的SP耗光后，再集中火力猛攻。之前的战斗建议让多蒙多打杂兵，少费SP。

敌方机体	数量	机师
デビルガンダム	1	DG细胞
デスアーミー	21	死亡士兵
敌方增援		
マスターガンダム	1	东方不败
デスアーミー	9	死亡士兵

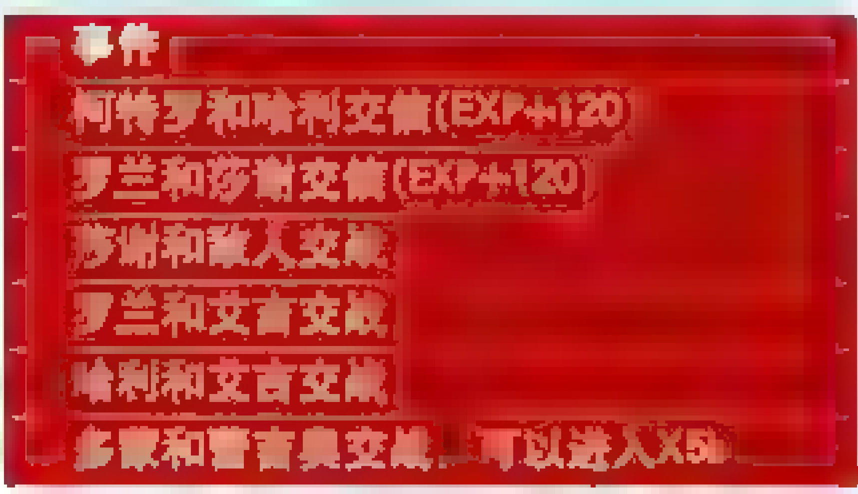
Section 11b
吉艾尔和迪亚娜(キエルとディアナ)

大天使号在前往奥布的途中，探测到了沙漠中正在发生战斗，当他们赶到的时候，惊讶地发现原来是失踪多时的月之住民女王迪亚娜正在受到攻击，而哈利、罗兰等人正在为保护女王战斗。

本关的内容和13a基本相同，只是我军少了

胡索，敌人的数量减少了。在击破两个敌人以后，蕾吉奥出现。1回合后，如果之前达成了西罗和爱娜加入的条件，他们将作为我军援军登场。

敌方机体	数量	机　师
スモー	2	艾吉、DC兵
シルバータイプ		
ウォドム	2	DC兵
敌方增援		
センチュイオ	1	蕾吉奥
ビルゴ II	1	MD系统
ジン	4	AI、MD系统
メッサーラ	2	MD系统
トーラス	1	AI
Rジャジャ	1	AI
ハンマ　ハンマ	1	MD系统
ドライセン	1	AI


事件
柯特罗和哈利交信(EXP+120)
罗兰和莎谢交信(EXP+120)
莎谢和敌人交战
罗兰和艾吉交战
哈利和艾吉交战
多蒙和蕾吉奥交战，可以进入X5b

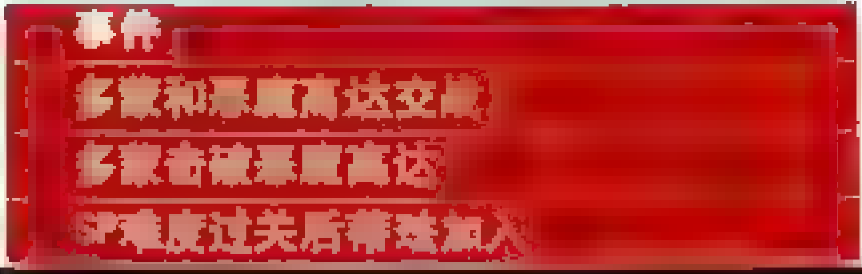
Section X5b
那个名字是东方不败(その名は東方不敗)

进入方法 1b 多蒙和蕾吉奥交战

在新人类研究所，高达X正在进行测试，而实验对象新人类少女蒂珐不肯合作，试验两次失败。打算救出蒂珐的卡罗德潜入了研究所。正当卡罗德刚与研究所人员交战，恶魔高达突然袭击了研究所，DG细胞感染了所有的研究所人员，卡罗德趁机夺取了高达X。大天使队这时也在多蒙的指引下赶到。

这关的主要敌人还是恶魔高达，不过这关东方不败会乘坐尊者高达暂时加入我军。在消灭了大部分的敌人后，击破恶魔高达，会发生事件，多蒙学会石破天惊拳，而东方不败见会脱离战场。这时恶魔高达会回复一次，用多蒙可以轻松击破它。

敌方机体	数量	机　师
デビルガンダム	1	DG细胞
ハイザック	2	DG细胞
マラサイ	1	DG细胞
デスアーミー	6	死亡士兵
敌方增援		
デスアーミー	15	死亡士兵


事件
多蒙和恶魔高达交战
多蒙击破恶魔高达
SP难度过关后蒂珐加入

Section 12b
以正义的名义(正义の名のもとに)

在大天使号到达奥布以后，联邦军和OZ军以奥布不加入联邦为借口，对奥布展开了大举的进攻。大天使号为了保护奥布，而与联邦正式开战。奥布元首乌兹米的女儿卡嘉莉也驾驶强袭口红机(ストライクルージュ)参加了战斗。

这关的敌人以MD机体为主，有特护防御的ビルゴ II 最好用格斗攻击或者小队攻击。2回合以后，联邦军的3架试验型高达登场，并对进行直接攻击重创了大天使号，此时希罗·尤尔驾驶高达艾比翁(ガンダムエピオン)出现，并对3架高达进行了攻击。在全灭了敌人以后，联邦军暂时撤退了……

敌方机体	数量	机　师
グレイファントム	3	联邦士官
トーラス	22	MD系统
ビルゴ II	2	MD系统
敌方增援		
カラミティガンダム	1	奥尔加—萨布纳克
フォビドゥンガンダム	1	夏尼—安多拉斯
レイダーガンダム	1	库洛托—布艾尔

事件
贾罗+村雨和任意敌军高达交战
卡嘉莉和任意敌军高达交战
柯特罗和任意敌军高达交战
希罗和任意敌军高达交战
希罗同时击破组队3架高达(EXP+260)

Section 13b
决意的炮火(決意の砲火)

联邦军和OZ军再次对奥布展开了进攻。奥布元首乌兹米决定放弃奥布，让大天使号率领众人在宇宙用于联邦军和OZ军决战。

这关的敌人还是以MD机体为主，外加3架高达，最好用小队攻击逐队击破。在消灭了一定敌人以后，地图右下方会出现大量ビルゴⅡ，而与此同时大和吉良驾驶自由高达出现，消灭了大部分的ビルゴⅡ。

敌方机体	数量	机　师
ドミニオン	3	联邦士官
トーラス	6	MD系统
ビルゴⅡ	12	MD系统
イージスガンダム	3	MD系统
カラミティガンダム	1	奥尔加−萨布纳克
フォビドゥンガンダム	1	夏尼−安多拉斯
レイダーガンダム	1	库洛托−布艾尔
敌方增援1		
ビルゴⅡ	3	MD系统
敌方增援2		
センチュイオ	1	蕾吉奥

事件
- 希罗和任意敌军高达交战
- 大和吉良和任意敌军高达交战
- 特里艾尔与蕾吉奥交战
- 卡嘉莉与大和吉良交谈(EXP+130)

Section 14b
玻璃的王国(ガラスの王国)

联邦军和OZ军在袭击了奥布之后，又转而进攻了另一个宣称中立的国家　神圣王国。神圣王国的防卫部队只是进行象征性的抵抗。在一回合后，驾驶着高达艾比翁的希罗赶到了战场，因为他的不分敌我的个性，对驾驶着托拉斯的诺因展开了进攻。就在千钧一发之际，捷克斯　马克思出现，挡住了希罗的进攻。并且与随后赶到的大天使号一起保护神圣王国。

本国的敌人会随着难度和之前是否进入特别关卡而发生变化。在普通难度下，敌军全部是杂兵，没有任何难度，想爽的话，可以用大范围的地图武器肆意轰炸，敌军的散开几率不是很高，可以很快清屏。在SP难度下，《高达SEED Destiny》的3个联邦军机师会驾驶各自的高达出现，他们都非常强，由于有战斗力增幅装置，所有能力直接上升20，并且都有全小队攻击武器，最好能用强力机体一击必杀掉。如果完成了X4b的话，多蒙会强制出击，敌人会出现恶魔高达，以多蒙的实力，应该可以轻松过关。在战斗进行到高潮时，阿斯兰会驾驶正义高达前来助战。

在消灭了数批的敌人以后，联邦军的大部队赶到，神圣王国的女王利莉娜宣布投降，而大天使号在利莉娜地帮助下，成功的返回了宇宙。

敌方机体	数量	机　师
バーザム	11	AI
敌方机体(SP难度)		
ガイアガンダム	1	斯蒂拉
カオスガンダム	1	斯丁克
アビスガンダム	1	奥尔
敌方增援1(没有完成X4b)		
バーザム	2	联邦兵
サイコガンダムMk−Ⅱ	1	凤
ドミニオン	1	加麦肯
敌方增援2(没有完成X4b)		
バーザム	6	AI
トーラス	6	MD系统
ゼク　アイン/Ⅰ	3	联邦兵
ゼク　アイン/Ⅱ	3	联邦兵
敌方增援1(完成X4b)		
デビルガンダム	1	DG细胞
デスアーミー	15	死亡士兵
敌方增援2(完成X4b)		
マスターガンダム	1	东方不败

事件
- 多蒙和东方不败交战
- 诺因和捷克斯交谈(EXP+125)
- 大和吉良和阿斯兰交谈(EXP+125)
- 梅特罗和阿斯兰交谈(EXP+125)

Section 15b
月世界之门(月世界の门)

迪亚娜在返回月球的途中受到了蕾吉奥的伏击。刚刚返回宇宙的大天使队正好路过，罗兰驾驶着Turn A高达出击与敌人展开了战斗。由于小林隼人的运输机离队，本关开始只能有7条母舰出击。

本关的内容和16a基本相同。后半期金卡纳姆会驾驶Turn X出现。

敌方机体	数量	机　师
センチュイオ	1	蕾吉奥

量产型キュベレイ	3	生化单元
ガンダムMk V	1	吉翁功勋兵
バタラ	2	AI、MD系统
サーペント	2	AI、MD系统
グロムリン	2	MD系统

敌方增援

ターンX	1	金卡纳姆
スモー シルバータイプ	3	艾吉、DC兵
マヒロー	12	斯埃森，DC兵
アルマイヤー	2	金卡纳姆队大大名
ソレイユ	1	菲鲁

事件

- 特星文尔与曹吉奥交战
- 哈利与斯埃森交战
- 大和吉良与金卡纳姆交战
- 阿斯兰与金卡纳姆交战
- 希罗与金卡纳姆交战
- 罗兰和金卡纳姆交战
- 罗兰击破金卡纳姆
- 多藏和金卡纳姆交战(EXP+260)

Section 16b
冲击的黑历史(冲击の黒历史)

阿格里帕突然提出了会谈的要求，金卡纳姆把与会者当成了人质，哈利出现救出了众人。

本关内容和17a基本相同。后半期金卡纳姆会驾驶Turn X出现。大天使号上面的蒂亚娜女王和菲鲁对话，会让菲鲁等人了解真相，变为友军。

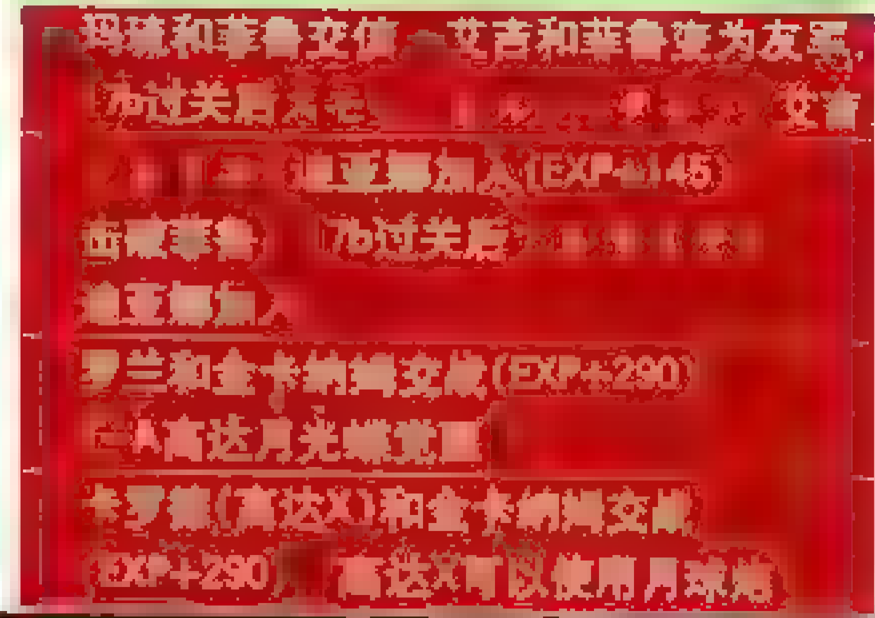
敌方机体	数量	机师
スモー シルバータイプ	3	艾吉、DC兵
マヒロー	12	斯埃森，DC兵
アルマイヤー	2	金卡纳姆队大大名
ソレイユ	1	菲鲁

敌方增援

ターンX	1	金卡纳姆
バンディット	6	梅丽贝尔，MD系统

事件

- 罗兰与斯埃森交战
- 哈利与金卡纳姆交战
- 阿特罗与金卡纳姆交战
- 哈利、阿特罗同时与金卡纳姆交战
- 希罗与金卡纳姆交战
- 大和吉良与金卡纳姆交战
- 多藏与金卡纳姆交战

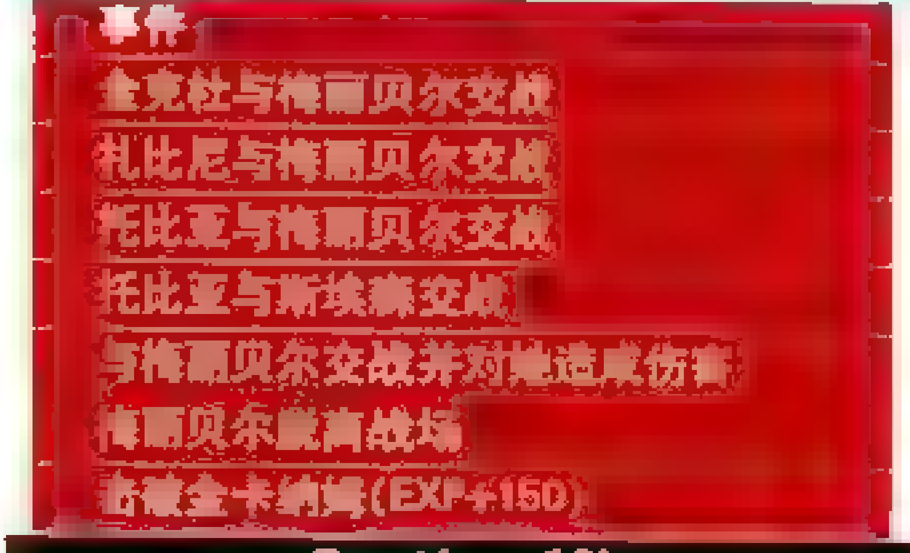

玛琉和菲鲁交信，艾吉和菲鲁变为友军，7b过关后[illegible]艾吉[illegible]迪亚娜加入(EXP+145)
击破菲鲁，7b过关后[illegible]迪亚娜加入
罗兰和金卡纳姆交战(EXP+290)
∀高达月光蝶觉醒
卡罗德(高达X)和金卡纳姆交战(EXP+290)，高达X可以使用月光炮

Section 17b
宇宙海贼(宇宙海贼)

古恩等人随人躲过了大天使号的追击，但他们面前又出现了海盗高达的身影。

本关内容和18a基本相同。普通难度，为金克杜和扎比尼出击；SP难度，为托比亚和扎比尼出击。托比亚的能力比金克杜要低不少，推荐使用最后一种武器，没有弹药后及时回母舰补给。

敌方机体	数量	机师
マヒロー	9	斯埃森 DC兵
アルマイヤー	1	金卡纳姆
ターンA	1	梅丽贝尔
ウィルゲム	1	古恩


事件

- 金克杜与梅丽贝尔交战
- 扎比尼与梅丽贝尔交战
- 托比亚与梅丽贝尔交战
- 托比亚与斯埃森交战
- 与梅丽贝尔交战并对她造成伤害
- 梅丽贝尔脱离战场
- 击破金卡纳姆(EXP+150)

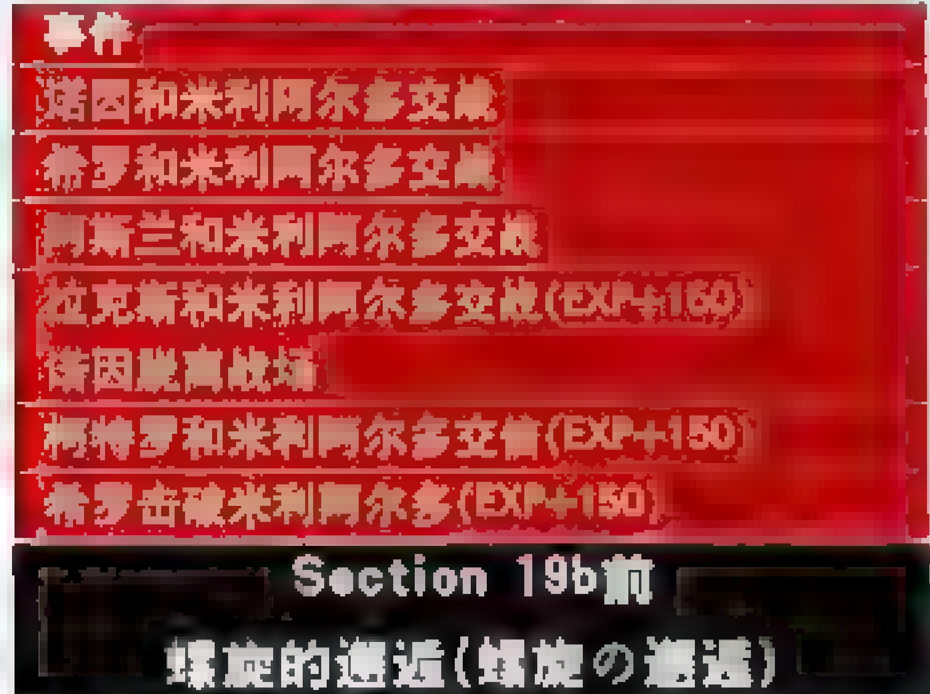
Section 18b
拉克斯出击(ラクス出击)

因为给大和吉良提供自由高达而成为通缉犯的拉克斯在巴尔多菲尔多的帮助下，夺取了扎布特军刚刚建造的新型战舰永恒号。在他们

离港的时候，顺道救下了和父亲争吵后被捕的阿斯兰。当他们经过雅金空域时，扎夫特的大部队向永恒号发起了攻击。交战开始后一段时间，大和吉良带领的大天使队赶到雅金空域，救下了苦战的拉克斯。

本关的敌人基本都是杂兵，没有什么难度。在扎夫特军劝灭后，米利阿尔多-比斯卡拉夫特(捷克斯 马克思)率领殖民卫星解放组织部队攻击了大天使队。在希罗的攻击下，普利班塔被迫撤退。后期的敌人全部是MD部队，使用小队攻击会比较轻松，利用自由高达的地图武器也可以很快的消灭敌人。

敌方机体	数量	机师
ゲイツ	10	扎夫特兵
ゲイツR	6	扎夫特兵
ザク ウォーリア	3	扎夫特兵
敌方机体(SP难度)		
ソードインパルスガンダム	1	飞鸟真
敌方增援1		
トーラス	9	莱迪-安、MD系统
敌方增援2		
ビルゴⅡ	20	MD系统
ガンダムエピオン	1	米利阿尔多-比斯卡拉夫特
ビースムリオン	1	坎兹

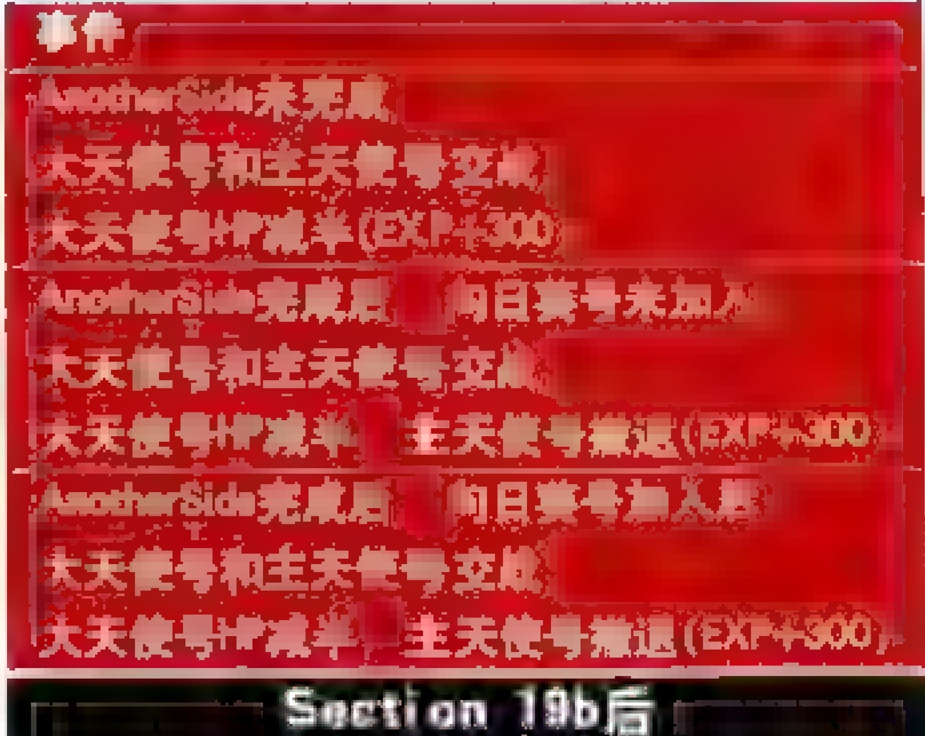

事件
诺因和米利阿尔多交战
希罗和米利阿尔多交战
阿斯兰和米利阿尔多交战
拉克斯和米利阿尔多交战(EXP+150)
诺因脱离战场
两特罗和米利阿尔多交信(EXP+150)
希罗击破米利阿尔多(EXP+150)

Section 19b前
螺旋的邂逅(螺旋の邂逅)

拉克斯与大天使队会合以后，在一个废弃的殖民卫星进行整备。与此同时，联邦军的宇宙部队也进入了太空，并向大天使号所在的空域前进。战斗开始后，玛琉发现联邦军的旗舰是大天使级的，而舰长更是原来大天使号的大副纳塔尔 巴基露露。在巴基露露的指挥下，联邦军对大天使队发起了猛攻。

本关的敌人比较强的还是3部高达，最好优先解决掉。战斗进行到一半，穆突然感觉到他的宿敌克鲁泽在附近，于是向殖民卫星内部前进，大和吉良也跟了过去。大天使号和主天使号全都是满血的状态下交战，会发生一系列事件。

敌方机体	数量	机师
ドミニオン	1	巴基露露
アレキサンドリア	3	联邦士官
ビルゴⅡ	9	MD系统
イージスガンダム	15	MD系统
カラミティガンダム	1	奥尔加-萨布纳克
フォビドゥンガンダム	1	夏尼-安多拉斯
レイダーガンダム	1	库洛托-布艾尔
敌方机体(SP难度)		
ガイアガンダム	1	斯蒂拉
カオスガンダム	1	斯丁克
アビスガンダム	1	奥尔


事件
AnotherSide未完成
大天使号和主天使号交战
大天使号HP减半(EXP+300)
AnotherSide完成后 向日葵号未加入
大天使号和主天使号交战
大天使号HP减半 主天使号撤退(EXP+300)
AnotherSide完成后 向日葵号加入后
大天使号和主天使号交战
大天使号HP减半 主天使号撤退(EXP+300)

Section 19b后
敞开的门(开く扉)

察觉到克鲁泽行踪的穆以及随后赶到的大和吉良在殖民卫星内部和克鲁泽交战。克鲁泽在交战中说出了大和吉良身世的真相。

由于神意高达移动力非常低，所以建议让大和吉良使用SEED爆发后，用行动封印慢慢打，SP没了以后，就和他兜圈。神意高达被击破后会完全回复一次。2次击破神意高达后，会发生事件，神意高达使用浮游炮重创强袭高达，穆也因此受伤。

敌方机体	数量	机师
ブロヴィデンスガンダム	1	克鲁泽
ザク　ウォーリア	2	扎夫特兵

战事告一段落后，扎布特军舰队出现在卫星旁。出人意料的是，他们并没有对任何人进行攻击，而是说要交还一名俘虏，而这名俘虏就是芙蕾。大和吉良冲过去救芙蕾，却被联邦军的3架高达偷袭，芙蕾也被联邦军带走。

Section X6b
宿命之战(宿命の战い)

出现条件：X4b 多蒙击破东方不败

多蒙再次发现了恶魔高达，于是大天使队进入殖民卫星攻击恶魔高达。在击破恶魔高达后，东方不败出现，并且要和多蒙决一死战。

本关前半部分敌人除了恶魔高达外都很弱，利用小队攻击和部分机体的特殊武器轻松消灭，至于恶魔高达，只要把多蒙和大和吉良、阿斯兰或者罗兰放在一队一起使用最强技就可以直接击破。在击破恶魔高达后，多蒙会和东方不败单挑，建议直接使用能力上升加完全回避的ID配合石破天惊拳击破。东方不败在击破一次后会完全回复一次。

敌方机体	数量	机师
デビルガンダム	1	DG细胞
デスアーミー	30	死亡士兵
敌方援军1		
ゼク　ツヴァイ	2	DG细胞
ジ　オ	2	DG细胞
ガンダムMk V	2	DG细胞
バウンドドッグ	2	DG细胞
パラス　アテネ	3	DG细胞
ザク　ウォーリア	4	DG细胞
ノイエ　ジール	1	DG细胞
グロムリン	1	DG细胞
敌方援军2		
マスターガンダム	1	东方不败

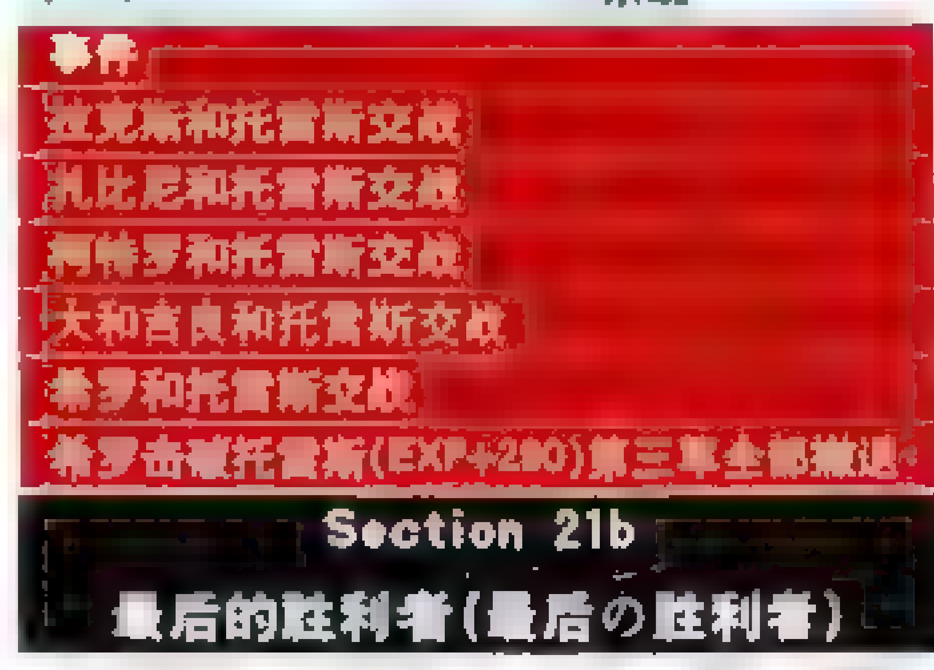
事件
- 多蒙击破恶魔高达(EXP+250)
- 多蒙和东方不败交战

Section 20b
混乱的宇宙(混迷の宇宙)

准备离开殖民卫星，向Plant进军的大天使队，受到了联邦军和殖民卫星解放组织部队的围攻。大天使队准备强行突围

本关的敌人数量比较多，而且整体实力比较强。对付敌人的MD部队，推荐还是小队攻击直接解决，不要吝惜SP。另外如果击破了托雷斯，希罗会直接杀死托雷斯，莱蒂 安会指挥撤军。联邦军的部队比较难缠的还是3架高达，最好优先解决。

敌方机体	数量	机师
ドミニオン	3	巴基露露，联邦士官
ビルゴ II	15	MD系统
カラミティガンダム	1	奥尔加—萨布纳克
フォビドウンガンダム	1	夏尼-安多拉斯
レイダーガンダム	1	库洛托—布艾尔
敌方机体(SP难度)		
ガイアガンダム	1	斯蒂拉
カオスガンダム	1	斯丁克
アビスガンダム	1	奥尔
第三军机体		
トールギスIII	1	托雷斯
トーラス	22	MD系统



事件
- 拉克斯和托雷斯交战
- 扎比尼和托雷斯交战
- 阿特罗和托雷斯交战
- 大和吉良和托雷斯交战
- 希罗和托雷斯交战
- 希罗击破托雷斯(EXP+280)第三军全部撤退

Section 21b
最后的胜利者(最后の胜利者)

联邦军、OZ军和扎夫特军、殖民卫星解放组织在雅金空域进行决战。联邦军更是动用了核武器和死亡士兵部队。大天使队为了阻止这场战争，也赶到了雅金空域。

本关的敌人数量非常多，而且援军不断，不过实力都不是很强。在消灭了一定数量的敌人以后，主天使号率领联邦军主力部队赶到。大天使号和主天使号交战会引发SEED里面的系列经典剧情。

敌方机体	数量	机师
ビルゴ II	10	MD系统
イージスガンダム	9	MD系统
第三军机体		
ビルゴ II	14	MD系统
ガンダムエピオン	1	米利阿尔多—比斯卡拉夫特
ゲイツ	4	扎夫特兵
敌方援军		
ドミニオン	1	阿兹莱鲁

ビルゴⅡ	9	MD系统
イージスガンダム	6	MD系统
カラミティガンダム	1	奥尔加—萨布纳克
フォビドゥンガンダム	1	夏尼—安多拉斯
レイダーガンダム	1	库洛托—布艾尔

事件

阿特罗和米利阿尔多交战
大和吉良和米利阿尔多交战
希罗和米利阿尔多交战
基罗和库洛托交战
希罗击破米利阿尔多(EXP+330)
大天使号击破主天使号(EXP+330)
大天使号击破主天使号
如果穆驾驶强袭高达出战(EXP+495)
穆死亡

阿兹莱鲁：这是我的胜利……！就在这时，在这里··　！

米丽：主天使号，罗延古林发炮！

玛琉：回避！

米丽　不行！来不及了！

穆：哎……

阿兹莱鲁：这是我的胜利……就在这时，在这里……

玛琉：……穆！

穆：我是一个化不可能为可能的男人……

玛琉：穆——！

阿兹莱鲁：我们，我们是……

米丽：主天使号，正在接近中！

玛琉：罗延古林……瞄准

巴基露露：攻击，玛琉—拉米亚斯！

玛琉：发射！

阿兹莱鲁：啊

巴基露露：是这样，就是这样的……

在击破主天使号以后，主天使号的救生舱出现，克鲁泽也驾驶着神意高达出现。如果让大天使号和救生舱交信，就可以救出芙蕾。反之，如果直接让大和吉良击破克鲁泽，会再次看到经典的镜头。

敌方援军	数量	机师
プロヴィデンスガンダム	1	克鲁泽

事件

多蒙和克鲁泽交战
希罗和克鲁泽交战
穆和克鲁泽交战
大天使号和救生舱交信
大和吉良击破克鲁泽(EXP+330)

大和吉良在救出芙蕾以前和克鲁泽交战(EXP+165)，芙蕾死亡

芙蕾　非常地感谢··

大和　芙·—蕾··

芙蕾·能够再一次，与你相会··

大和　你，怎么了···芙蕾···

芙蕾　再也　··没有痛苦　没有害怕···我，原本什么也不知道·　但是今天，了解了自由···并且直接见到了你···

大和·芙蕾！我是··

芙蕾：你不要在哭泣了··

大和　我，没能···保护你　·本来，我是想……保护你的·…

Section 22b
终末之光(終末の光)

扎夫特终于启动了创世纪，大天使队决定突破雅金空域，摧毁创世纪。在雅金空域，扎夫特的主力部队全部集结。本关有一定难度敌人数量比较多。在战斗进行到一半的时候，创世纪再次准备启动，阿斯兰冲向创世纪，准备在其内部自爆他的正义高达，卡嘉莉也跟了过去。在战斗激烈进行之中，金卡纳姆舰队也到到了战场，并要与Turn A一决雌雄。

敌方机体	数量	机师
ゲイツR	18	扎夫特兵
ザク　ウォーリア	9	扎夫特兵
敌方机体(SP难度)		
ガイアガンダム	1	斯蒂拉
カオスガンダム	1	斯丁克
アビスガンダム	1	奥尔
敌方援军		
プロヴィデンスガンダム	1	克鲁泽
V2アサルトバスター	2	DG细胞
第三军机体		
ターンX	1	金卡纳姆
バンディット	6	梅丽贝尔 MD系统
マヒロー	9	斯埃森 DC兵
ウィルゲム	1	古恩
击破ウィルゲム，第三军援军		
サイコガンダム	1	古恩

事件

多蒙和金卡纳姆交战(EXP+340)
罗兰和古恩交战

拉克斯与大和吉良交谈(EXP+170)
罗兰击破金卡纳姆(EXP+340)
[illegible]高达脱离战场
大和吉良击破克鲁泽(EXP+340)

正当阿斯兰准备设定自爆的时候，雷吉奥出现，并要攻击阿斯兰。特里艾尔救下阿斯兰，而突然涌现出的数个雷吉奥抓走了特里艾尔。

Section 23b
苏醒的亡灵(苏る亡[illegible])

本关剧情和敌人配置和23a相同

事件
大和吉良与特里艾尔交战
在没有击破特里艾尔的情况下
特里艾尔加入我军

Section 24b
通往未来的路标(未来への道标)

本关剧情和敌人配置和24a相同

事件
希罗和敌人交战　ZERO发动
大和吉良、阿斯兰[illegible]
拉克斯和敌人交战　[illegible]SEED爆发
托利艾尔和敌人交战
托利艾尔进入[illegible]状态
罗兰和敌人交战　月光蝶爆发
多蒙和敌人交战　多蒙进入明镜止水状态
西罗或爱娜和敌人交战
西罗和爱娜进入[illegible]状态
贝拉和金克杜交战
金克杜进入[illegible]状态
玛瑞和卡罗德交战　高达X展开
[illegible]难度　飞鸟真会作为我军援军登场并加入
普通难度　飞鸟真过关后加入

SP路线流程

Section Sp1a
逆袭的夏亚(逆袭のシャア)

出现条件　宇宙世纪路线通关后，读取有关存档，自由参战3次

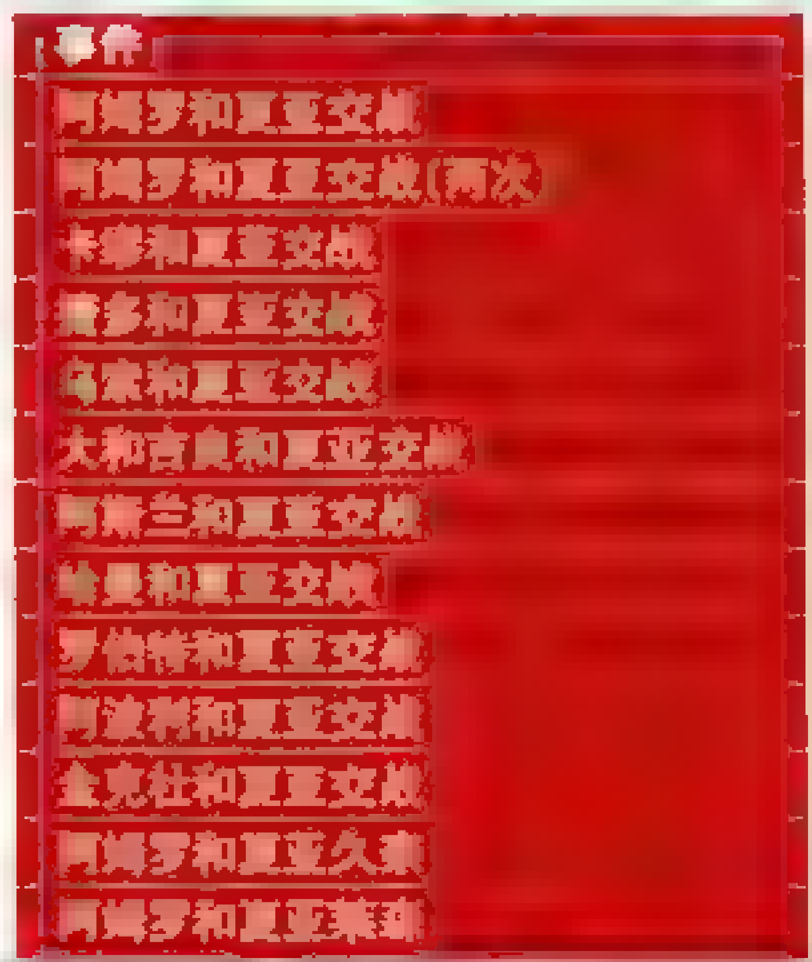
消失的夏亚突然出现，并且组织了新吉翁军，继续向地球实行不列颠作战。连邦军朗德贝尔队奉命进行阻止。

在大气层附近，朗德·贝尔队与进行完不列颠作战的夏亚相遇，并展开交火。新吉翁军主要是以大批量的NT部队为主，实力非同小可，

推荐使用行动封印的ID指令进行攻击。本关阿姆罗乘坐νガンダム出击，实力非常强大，是绝对主力。在战斗进行中，连邦的代表专机经过战斗空域，阿姆罗和夏亚都有一种奇怪而又熟悉的感觉——

本关击破夏亚可直接过关。

敌方机体	数量	机师
サザビー	1	夏亚
ヤクト・ドーガ	14	久奈、新吉翁NT
レズン専用ギラ・ドーガ	1	莱森
ギラ・ドーガ	17	新吉翁兵
レウルーラ	1	新吉翁指挥官


事件
阿姆罗和夏亚交战
阿姆罗和夏亚交战(两次)
卡缪和夏亚交战
[illegible]多和夏亚交战
[illegible]索和夏亚交战
大和吉良和夏亚交战
阿斯兰和夏亚交战
[illegible]和夏亚交战
罗[illegible]特和夏亚交战
阿波利和夏亚交战
金克杜和夏亚交战
阿姆罗和夏亚久奈
阿姆罗和夏亚莱森

Section Sp2a
穿越梅比乌斯之轮(メビウスの輪から)

出现条件　完成Sp1a

新吉翁军与连邦签署了协定，解除一部分军队。当连邦前来到阿克西斯附近的时候，却遭到了新吉翁的猛攻，连邦的代表阵亡。朗德贝尔队前往阿克西斯空域与新吉翁军战斗。

这一关的敌人基本都是杂兵，没有难度。

敌方机体	数量	机师
ヤクト・ドーガ	3	久奈、新吉翁NT

レズン专用ギラ ドーガ	1	莱森
ギラ ドーガ	34	新吉翁兵
レウルーラ	1	新吉翁指挥官

战斗结束后，夏亚出现，指责阿姆罗攻击他的部下，阿姆罗随即与夏亚展开战斗，并击伤夏亚。战斗中，阿姆罗、卡缪、捷多等人劝说夏亚不要一意孤行，而夏亚却自有一番道理……眼看夏亚就要被阿姆罗捕获的时候，连邦代表的女儿姬丝突然出现，救走了夏亚。

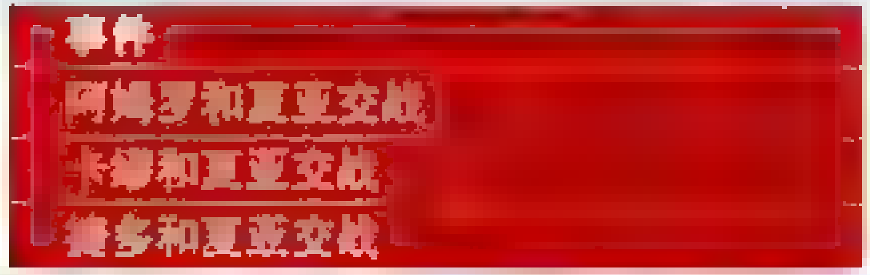
Section Sp3a
伴随着讨厌的记忆(忌まわしき记忆と共に)

出现条件 完成Sp2a

夏亚准备将小行星阿克西斯投向地球，这将毁灭地球，朗德 贝尔队为了阻止夏亚，用核弹攻击阿克西斯。阿克西斯被炸为两半，但其中一半还是坠向地球。在阿克西斯碎片附近，夏亚率领残余的新吉翁军与朗德 贝尔队进行决战。

本关的战斗规模很大，敌人数量众多，其中的大量NT部队有极强的战斗力，应优先击破。对付夏亚最好能用有行动封印的人封印其行动。此外，大型MA αアジ-ル的战斗力也非常强，应优先击破。当阿姆罗受到伤害后，琴会出击帮助阿姆罗。在击破夏亚以后，会有经典的对话。

敌方机体	数量	机 师
サザビー	1	夏亚
αアジール	1	姬丝
ヤクト ドーガ	15	久奈、新吉翁NT
レズン专用ギラ ドーガ	1	莱森
ギラ ドーガ	8	新吉翁兵
レウルーラ	2	新吉翁指挥官


事件
阿姆罗和夏亚交战
卡缪和夏亚交战
捷多和夏亚交战

夏亚HP少于一半时
哈曼和夏亚交战(EXP+160)
过关后夏亚以阿特罗大尉的身份重新加入
阿姆罗击破夏亚(EXP+360)

阿姆罗：大家……

捷多 地球是所有在宇宙中生活的人的故乡！所以不允许任何人破坏她！

阿姆罗 住手！这并不关你们的事，你们必须要

全克杜：尽管如此！但是叫做奇迹的东西是能够被唤醒的！

卡缪，让人的生命以及高达的力量去唤醒奇迹吧……肯定可以唤醒！在我的手中，阿姆罗！

卡罗德：蒂珐！结合你我的力量！用卫星加农炮摧毁阿克西斯！

蒂珐 嗯……卡罗德

阿姆罗 你们……

罗兰 背负着罪恶的Turn A，现在是拯救人类的时候了！

胡索，相信高达的力量吧！阿姆罗！

托莱斯 舰长！阿克西斯……

布莱德 向地球……远离？

夏亚 这、这就是……精神力的共振？什么？恐怖的感觉全没了？全部是温暖和安心的感觉……

阿姆罗：这就是人的温暖，夏亚！

……

Section Sp1b
第13个星座(13番目の星座)

出现条件 平成高达路线通关后，读取通关存档 自由章节3次

平安夜晚，玛丽美亚挟持莉莉娜，企图夺取地球的控制权。希罗在得知后，取回了飞翼高达，并与玛丽美亚交战。

本关的敌人全部是杂兵，数量虽多，但没有威胁。战斗中普利班塔 W(捷克斯 马克斯)也会前来助战。

敌方机体	数量	机 师
サーペント	27	玛丽美亚兵
ビースムリオン	3	玛丽美亚士官
敌方援军		
イージスガンダム	9	MD系统

事件
诺因与普利班塔交战(EXP+160)

过关后可以得到救世主高达
[illegible]

Section Sp2b
无尽的华尔兹(エンドレスワルツ)

出现条件：完成Sp1b

希罗等人突入大气层，攻击玛丽美亚的总部。

本关和上关一样，敌人全是杂兵，但数目非常巨大，注意机体多回母舰补给。

剧情：《高达W 无尽的华尔兹》的上部分剧情

敌方机体	数量	机师
サーペント	15	玛丽美亚兵
イージスガンダム	9	MD系统
トールギス	3	玛丽美亚兵
敌方援军1		
サーペント	27	玛丽美亚兵
イージスガンダム	3	MD系统
敌方援军2		
サーペント	30	玛丽美亚兵

Section Sp3b
再会恶魔高达(デビルガンダム再び)

出现条件：完成X4后、Sp2b、自由索敌5次

当舰队路过新日本的殖民卫星时，发现卫星已经被DG细胞感染，而且恶魔高达再次出现，还有本应该随同主天使号一起被消灭的阿兹莱鲁。在交战中，更令多蒙惊讶的是，恶魔高达的核竟然是玲。

本关的敌人数量众多，前半部分都是杂兵，后半部分都是特别机体，能力很高，DG细胞会ID完全回复，所以一定要一击必杀。恶魔高达的实力强大，最好还是让多蒙和强力机体编队。用多蒙击破玲的恶魔高达，多蒙会救出玲，并且和玲一起给与恶魔高达最后一击。本关的机体不能捕获，很可惜。

敌方机体	数量	机师
デビルガンダム	1	DG细胞
デスアーミー	30	死亡士兵
敌方增援		
デビルガンダム	4	玲，阿兹莱鲁，DG细胞
デスアーミー	20	死亡士兵
カラミティガンダム	1	DG细胞
フォビドゥンガンダム	1	DG细胞
レイダーガンダム	1	DG细胞
ガイアガンダム	1	DG细胞
カオスガンダム	1	DG细胞
アビスガンダム	1	DG细胞
ブログィデンスガンダム	1	DG细胞
ターンX	1	DG细胞
ガンダムエピオン	1	DG细胞
ザンスパイン	1	DG细胞

事件
多蒙和玲战斗
多蒙击破玲(EXP+540)

Section Sp4
那个黑暗的名字是木星(その闇の名は木星)

出现条件：完成前面的所有关卡后，自由索敌3次

注意：前次索敌时マザー・バンガード所有装载部队Sp4、Sp5不能出场

Another Side篇为通关后，自由索敌4次，进入本关，所有敌人等级降低10(Sp4~Sp7)

地球少年托比亚，在作为留学生前往木星的途中，受到了宇宙海盗的袭击。在袭击中，护卫部队被宇宙海盗的一白一黑两架高达完全压制。托比亚也忍不住驾驶一架机动战士出战，结果瞬间被击毁。宇宙海盗并没有杀他，而是让他逃回母舰。回到船上后他发现了在自己所乘坐的船上装载着很多的危险品，明白了木星帝国要袭击地球的阴谋。就在他要被灭口的时候，白色的海盗高达救了他，带他回到了海盗的母舰。在海盗船上，更令他惊讶的是袭击他们的宇宙海盗船长，居然是出身于宇宙贵族世家、十年前作为反贵族主义女革命家而名动四方的贝拉·罗纳，驾驶白色高达的机师金克杜，便是当年驾驶F91的西布克，而驾驶同型黑色高达竟是当年西布克的劲敌、死亡先锋军中黑色精英队的队长扎比尼。

本关的敌人非常少，利用海盗高达的出色性能，可以轻松过关。普通难度，托比亚第二回合登场。Sp难度，由于托比亚在之前就加入了，所以一开始就会出场。

敌方机体	数量	机师
バタラ	9	木星帝国兵
アレキサンドリア	1	木星帝国士官

Section Sp5
扎比尼的叛乱(ザビーネの反乱)

扎比尼在自己的野心驱使下又一次与贝拉及西布克为敌,木星帝国的精锐部队挡在海盗们

的前方。另外，托比亚在旅途中所救助的少女贝尔娜蒂特，竟然便是木星帝国领导者的血亲。

本关开始金克杜会单挑扎比尼，如果之前没有练扎比尼的话，可以轻松胜利。但如果练了扎比尼或者是进行AnotherSide篇的话，就要先让金克杜躲避扎比尼，然后等到SP达到20以上再使用分身攻击击破扎比尼。如果金克杜被扎比尼打败，不会GAME OVER。击破扎布尼后，会发生剧情，扎比尼击破金克杜。这时托比亚冲了出来，救出了被困的海盗母舰。本关的后半部分敌人很弱，可以轻松过关。

敌方机体	数量	机师
クロスボーンガンダムX2改	1	扎比尼
敌方增援		
クロスボーンガンダムX2改	1	扎比尼
バタラ	20	木星帝国兵
バラス アテネ	3	木星帝国兵
ジ・オ	3	木星帝国兵
アレキサンドリア	2	木星帝国士官

事件
金克杜击破扎比尼(EXP+360)

Section Sp6
燃烧的宇宙(燃える宇宙)

在大气层附近，舰队遇到了连邦军，由于扎比尼对连邦军进行了攻击，使得连邦军误认为我军舰队是敌人，于是和木星帝国一起围攻了我军舰队。

本关敌人的数量非常多，而且有不少很强的机体，尤其是大量的量产型F91有25%的分身几率，比较难缠。在击破一部分敌人后，木星帝国主力部队到达，其中的大型MA实力相当强，而驾驶员则是贝尔娜蒂特。

敌方机体	数量	机师
ジェガン	16	连邦兵
量产型F91	15	连邦兵
リ・ガズィ/BWS	2	连邦兵
ラーカイラム	4	连邦士官
第三军机体		
アレキサンドリア	1	木星帝国士官
第三军增援		
ディビニダド	1	贝尔娜蒂特
バタラ	12	木星帝国兵
ジ・オ	3	木星帝国兵
ドゴス ギア	1	木星帝国士官

事件
托比亚与贝尔娜蒂特交战
重创但没有击破贝尔娜蒂特(EXP+360)

Section Sp7
在人和继承者之间(人と継者の间に)

木星帝国的阴谋完全暴露，海盗舰队于木星帝国的舰队在大气层外进行决战。木星帝国的首脑多加其也亲自上阵……

本关敌人实力非常强大，尤其是7个多加其的克隆体所驾驶的ディビニダド，拥有浮游炮和核弹(大范围地图武器)。最好可以用大范围的地图武器先削弱它的HP，然后再用有行动封印的小队击破。其他敌人比较讨厌的是バラス アテネ的地图武器。一般情况ディビニダド会在2次移动后接近我军部队，一般都是在左侧，最好可以在原地布阵，算好格数，2个回合以后用地图武器集中攻击7个ディビニダド。战斗中扎比尼会出现，而同时出现的还有金克杜。用金克杜可以轻松击破扎比尼。

在全灭7个克隆体以后，多加其的本体出现，驾驶着一个强化过的ディビニダド出现。不过7个都打败了，1个就不算什么了，注意它在被击破后会完全回复一次。

敌方机体	数量	机师
ディビニダド	7	多加奇-克隆
バタラ	15	木星帝国兵
バラス アテネ	6	木星帝国兵
ジ・オ	9	木星帝国兵
アレキサンドリア	2	木星帝国士官
ドゴス ギア	1	木星帝国士官
敌方增援1		
クロスボーンガンダムX2改	1	扎比尼
敌方增援2		
ディビニダド	7	多加奇
バタラ	15	木星帝国兵

事件
西布克击破扎比内(EXP+165)
托比亚击破多加奇

在Sp/过关后，再次读取通关存档，可以进行自由索敌 特别演习。特别演习根据路线不同，敌人也不同。敌人的实力都是非常强大，有兴趣的朋友可以挑战一下。

宇宙世纪路线

特别演习(普利班塔)

敌方机体	数量	机师
アークエンジエル	1	玛琉
ラーディッシュ	2	连邦士官
マスターガンダム	1	东方不败
ゴッドガンダム ハイパー	1	多蒙(明静止水)
Wガンダムゼロ(EW) H	1	希罗(ZERO)
ブラストインパルスガンダム	1	飞鸟真(SEED)
エールストライクガンダム	1	穆-拉-弗拉卡
ストライクルージュ	1	卡嘉丽(SEED)
トールギスII	1	普利班塔-W
トールギス	1	诺因
トールギス	1	莱迪-安
ガイアガンダム	1	斯蒂拉
カオスガンダム	1	斯丁克
アビスガンダム	1	奥尔
ジェガン	6	连邦兵
リック ディアスS	3	连邦兵

平成高达路线

特别演习(朗德-贝尔)

敌方机体	数量	机师
ラ カイラム	1	布莱德
ア ガマ	1	托莱斯
ネエル アーガマ	1	汉肯
V2アサルトバスタ /H	1	胡索
キュベレイ/ハイパー	1	哈曼
Zガンダム/ハイパー	1	卡缪(H)
νガンダム/ハイパー	1	阿姆罗
νガンダム/ハイパ	1	琴(共振)
F91	1	塞拉 马斯
フルア マ ZZ/ハイパー	1	捷多(H)
キュベレイMkII/プル机	1	璞露
キュベレイMkII/プルツ	1	璞露兹
シスクード/モ ドト	1	西格
テラ スオーノ	1	塞拉
リ・ガズイ	1	米昂
GP01フルバ ニアン	1	浦木宏
GP02サイサリス	1	卡多
ジェガン	6	连邦兵

AnotherSide路线

特别演习(高达联合)

敌方机体	数量	机师
ア クエンジエル	1	玛琉
ネエル アーガマ	1	哈曼
ラ カイラム	1	布莱德
サザビ	1	柯特罗
スーパー ディアス	1	阿波利
ス パ ディアス	1	罗伯特
ゴッドガンダム ハイパ	1	多蒙(明静止水)
WガンダムゼロEW H	1	希罗(ZERO)
ガンダムX サテライト	1	卡罗德
フルア マ ZZ ハイパ	1	捷多(H)
キュベレイMk プル机	1	璞露
キュベレイMk プルツ	1	璞露兹
エ ルストライクガンダム	1	穆 拉 弗拉卡
ストライクル ジュ	1	卡嘉丽(SEED)
V2アサルトバスタ /H	1	胡索
Zガンダム/ハイパー	1	卡缪(H)
F91	1	飘
Turn Aガンダム(月光蝶)	1	罗兰
スモ-/ゴ ルドタイプ	1	哈利
スモ /シルバ タイプ	1	艾吉
ジェガン	3	连邦兵

Section 00Sp 一年战争的噩梦(一年战争の悪梦)

出现条件：新游戏选择Sp难度

宇宙世纪0079年，希玛所在的殖民卫星与连邦军部队交战。

本关我军有6架扎古，敌人只有两艘战舰，没有任何难度。

敌方机体	数量	机师
サラミス	2	连邦士官

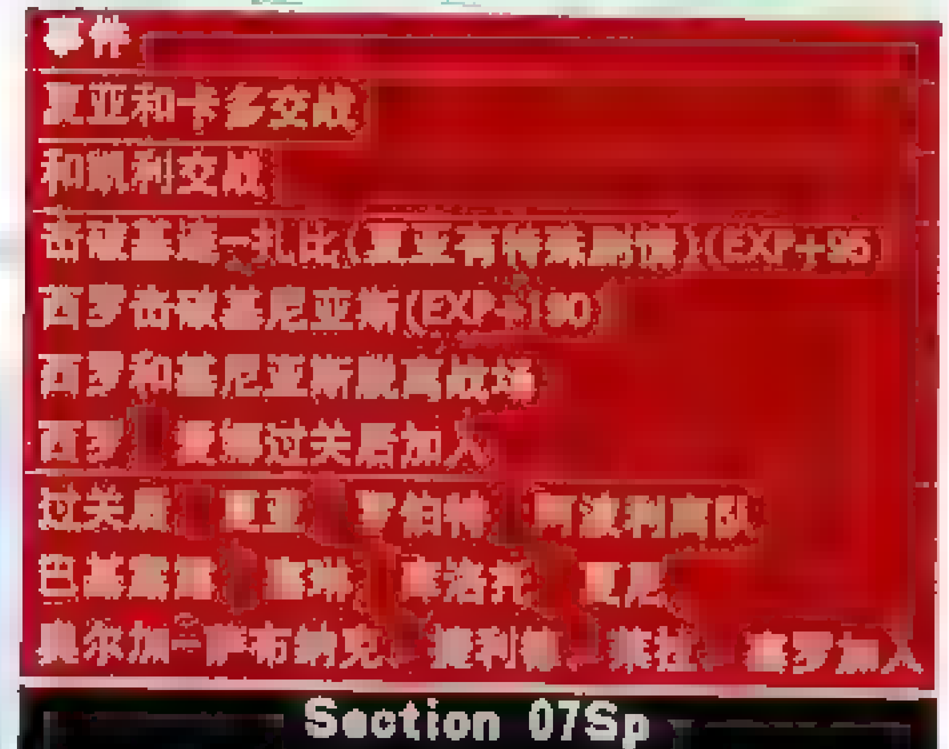
Section 06Sp 激震的宇宙AnotherSide(震える宇宙 アナザーサイド)

出现条件：宇宙纪元和平成高达两条路线各通关一次后，选择Sp难度，Section 05用夏亚以外的人击破阿姆罗，会发生阿姆罗死亡的剧情(《机动战士高达》小说版)，木马队撤退。

阿姆罗死后，通过意识告诉布莱德夏亚不是敌人。木马队和夏亚合流，与基连进行决战。

本关木马队作为我军出现，但是能力并不强。乔尼、莱汀和松永真也会加入。敌人的部队是基连的本队加上迪拉兹舰队以及基尼亚斯。基尼亚斯的大型MA实力很强，在对他造成一定伤害后，西罗会出现，用西罗击破他，过关后西罗、爱娜会加入。

敌方机体	数量	机师
ドロス	1	基连
グワデン	1	迪拉斯
グロムリン	1	基尼亚斯
ザンジバル	1	吉翁士官
ガトー传用ゲルググ	1	卡多
ヴァル ヴァロ	1	凯利
高机动型ゲルググ	6	吉翁兵
ゲルググJG	6	吉翁兵
ゲルググ	8	吉翁兵

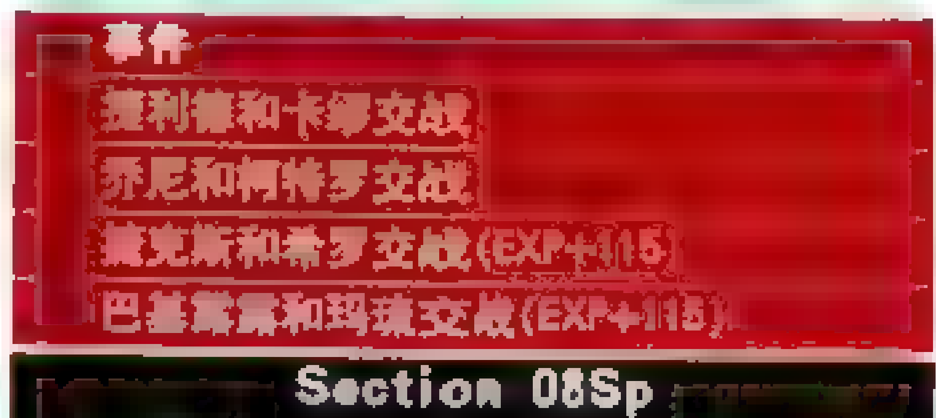

事件
夏亚和卡多交战
和凯利交战
击破基连-扎比(夏亚有特殊剧情)(EXP+95)
西罗击破基尼亚斯(EXP+190)
西罗和基尼亚斯脱离战场
西罗、爱娜过关后加入
过关后，夏亚、罗伯特、阿波利离队
巴基露露、塞琳、库洛托、夏尼、
奥尔加=萨布纳克、捷利德、莱拉、塞罗加入

Section 07Sp
敞开的门(开く扉)

大天使队在一个废弃的殖民卫星进行整备。与此同时，连邦军的宇宙部队也进入了太空，并向大天使号所在的空域前进。战斗开始后，玛琉发现连邦军的旗舰是大天使级的，而舰长更是原来大天使号的大副纳塔尔·巴基露露。在巴基露露的指挥下，连邦军对大天使队发起了猛攻。

本关使用的是巴基露露所率领的主天使队，敌人则有大天使队和朗德·贝尔队，实力非常强大，要想取胜有一定的运气因素在里面。敌方最优先解决的应该是继承阿姆罗遗志(和能力)驾驶ν ガンダム出场的凯，他在Sp到达20后发生精神共振，所以一定要在之前消灭。另外，如果运气好的话，在他发生精神共振前，是可以将其捕获的，不过成功的几率很低。最好让刚加入的捷克斯用托鲁杰斯Ⅲ的主炮攻击凯，正常情况下，可以把它打成重伤。本关比较强的还有希罗的W高达。

敌方机体	数量	机师
アークエンジェル	1	玛琉
アーガマ	1	布莱德
ν ガンダム	1	凯
Wガンダムゼロ(EW)	1	希罗
フルアーマー百式改	1	柯特罗
リックディアス	2	阿波利、罗伯特
フルアーマーZZ	1	捷多
Zガンダム	1	卡缪
ストライクルージュ	1	穆
エールストライクガンダム	1	卡嘉丽


事件
捷利德和卡缪交战
乔尼和柯特罗交战
捷克斯和希罗交战(EXP+115)
巴基露露和玛琉交战(EXP+115)

Section 08Sp
动荡的世界(揺れる世界)

连邦军在雅金附近空域和扎夫特军交战，Blue Cosmos的阿兹莱鲁带来了3架新的高达。

敌军部队全部是杂兵，和前一关比，难度大幅下降。击破一定数量的敌人，月之住民的军队会出现在战场上，其中的Turn A高达实力比较强，需要优先击破。

敌方机体	数量	机师
ゲイツ	17	扎夫特兵
ゲイツR	4	扎夫特兵
ヴェサリウス	3	扎夫特士官
第三军机体		
Turn Aガンダム(月光蝶)	1	罗兰
スモー/ゴールドタイプ	1	哈利
スモー/シルバータイプ	5	艾吉、DC兵
ソレイユ	1	迪亚娜

Section 09Sp
诀别(決別)

纳塔尔看明了阿兹莱鲁的野心，决定不再帮助他。3架高达则投向了阿兹莱鲁，不过纳塔尔却得到了来自OZ的帮助，托雷斯和莱迪·安加入，并且为捷利德提供新型的高达MK-Ⅴ。

本关的敌人主要是强化人部队，其中6架高达的实力非同小可。不过如果用塞罗和库洛托、夏尼或者奥尔加交信，能使他们加入我军。强力的大型机体推荐捕获。战斗开始一回合后，塞琳和西格登场，用塞琳和西格交信或

击破他，可以进入X/Sp。战斗进行中，金卡纳姆会来到战场，并成为敌军。Turn X高达的实力非常强，应当优先击破。

敌方机体	数量	机　师
ドミニオン	1	阿兹莱鲁
カラミティガンダム	1	奥尔加
フォビドゥンガンダム	1	夏尼
レイダーガンダム	1	库洛托
ガイアガンダム	1	斯蒂拉
カオスガンダム	1	斯丁克
アビスガンダム	1	奥尔
イージスガンダム	2	MD系统
ビルゴII	6	MD系统
ゼク ツヴァイ	6	连邦强化兵
サイコガンダムMkII	2	连邦强化兵
敌方援军		
シスクード	1	西格
第三军机体		
ターンX/月光蝶	1	金卡纳姆
アルマイヤー	3	金卡纳姆队大大名
バンディット	6	梅丽贝尔，MD系统
マヒロー	6	斯埃森，DC兵

事件

迪克斯和金卡纳姆交战

托雷斯与金卡纳姆交战

塞琳和西格交战

塞琳因和西格交信或击破西格(EXP+155)

塞罗和库洛托

夏尼或者奥尔加交信(EXP+155)

库洛托、夏尼和奥尔加加入

Section X7Sp

独眼高达After(モノアイカンダムズAfter)

塞琳追上了撤退中的西格，双方再次相会。这时雷吉奥却突然出现。

本关一开始塞琳要单挑西格，建议用完全回避的ID。在击破西格后，西格加入，2人组队击破雷吉奥不成问题。

敌方机体	数量	机　师
シスクード	1	西格
敌方增援		
センチュイオ	1	雷吉奥

事件

塞琳和西格交战

Section 10Sp

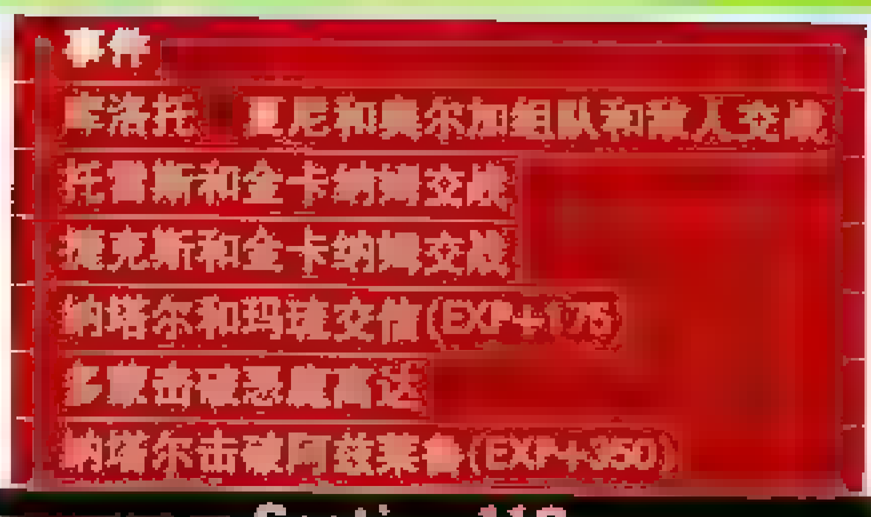
终末之光(終末の光)

扎夫特终于启动了创世纪，主天使队决定突破雅金空域，摧毁创世纪。在雅金空域，扎夫特的主力部队全部集结，连邦军的主力也全数到达。在战斗进行到一半的时候，创世纪再次准备启动，阿斯兰冲向创世纪，准备在其内部自爆他的正义高达。在战斗激烈进行之中，金卡纳姆舰队也赶到了战场。

本关开始有大批量强力友军登场，可惜过关后不加入。在强力的友军火力下，敌人全部将变为炮灰……没有任何难度。

击破Turn X高达，它会完全回复一次。用多蒙击破恶魔高达，东方不败将出现并加入我军。战斗中塞琳、西格和米昂会做为援军出现并加入。过关后芙蕾加入，并可以作为机师出战。

敌方机体	数量	机　师
ドミニオン	3	阿兹莱鲁，连邦士官
ガイアガンダム	1	斯蒂拉
カオスガンダム	1	斯丁克
アビスガンダム	1	奥尔
イージスガンダム	6	MD系统
ビルゴII	8	MD系统
デビルガンダム	1	DG细胞
デスアーミー	6	死亡士兵
第三军机体		
フォースインパルスガンダム	1	飞鸟真
ザク ウォーリア	1	扎夫特兵
ゲイツR	4	扎夫特兵
ゲイツ	2	扎夫特兵
第三军援军		
ターンX/月光蝶	1	金卡纳姆
アルマイヤー	3	金卡纳姆队大大名
バンディット	6	梅丽贝尔，MD系统
マヒロ	6	斯埃森，DC兵



事件

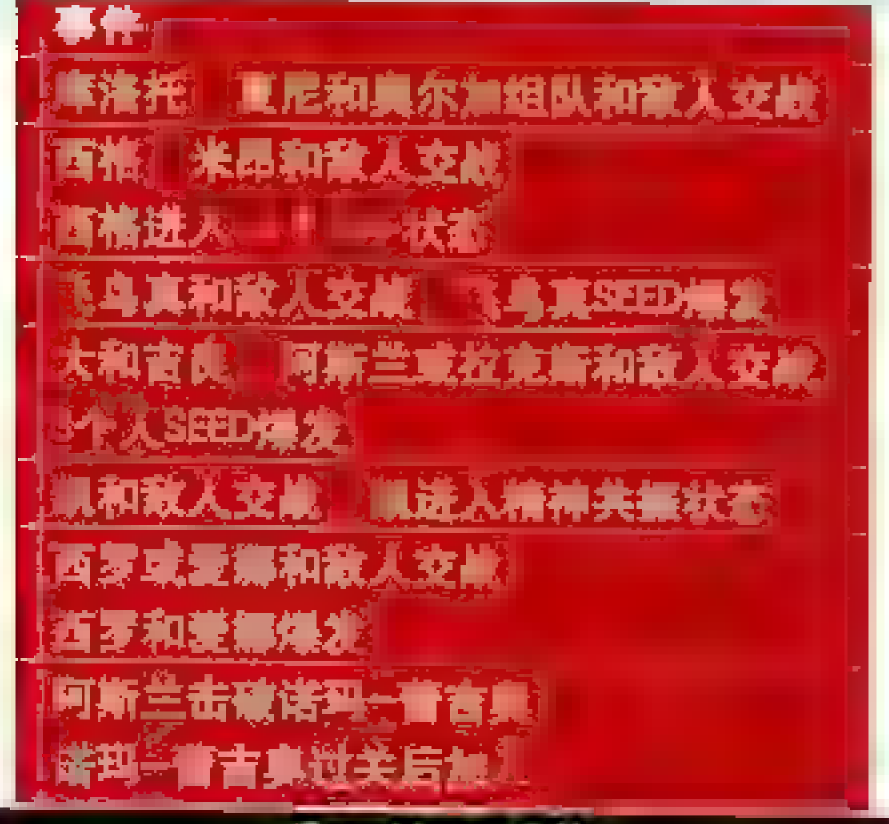
库洛托 夏尼和奥尔加组队和敌人交战
托雷斯和金卡纳姆交战
捷克斯和金卡纳姆交战
纳塔尔和玛捷交信(EXP+175)
多蒙击破恶魔高达
纳塔尔击破阿兹莱鲁(EXP+350)

Section 11Sp
通往未来的路标(未来への道标)

本关剧情和24a、b相同。克鲁泽投靠了基连，并向联合舰队进攻。

战斗中大和吉良、阿斯兰、拉克斯、凯、斯蒂拉、斯丁克、奥尔和飞鸟真会作为援军出现并加入我军。

敌方机体	数量	机师
プロヴィデンスガンダム	1	克鲁泽
Wガンダムゼロ(EW)	1	MD系统
ガンダムエピオン	1	MD系统
センチュリオ コンスラーレ	2	蕾吉奥
センチュリオ レガートゥス	4	蕾吉奥
センチュリオ	30	蕾吉奥
敌方援军1		
センチュリオ コンスラーレ	1	蕾吉奥
センチュリオ レガートゥス	6	蕾吉奥
敌方援军2		
センチュリオ コンスラーレ	2	蕾吉奥
センチュリオ レガートゥス	10	蕾吉奥
敌方援军3		
インヘラトール	1	诺玛—蕾吉奥



事件

库洛托 夏尼和奥尔加组队和敌人交战
西格 米昂和敌人交战
西格进入[illegible]状态
飞鸟真和敌人交战 飞鸟真SEED爆发
大和吉良 阿斯兰或拉克斯和敌人交战
5个人SEED爆发
凯和敌人交战 凯进入精神共振状态
西罗或爱娜和敌人交战
西罗和爱娜爆发
阿斯兰击破诺玛—蕾吉奥
诺玛—蕾吉奥过关后加入

Section 04b
艾斯，集结！(エース、集結！)

Sp难度03过关后 可以选择分支.

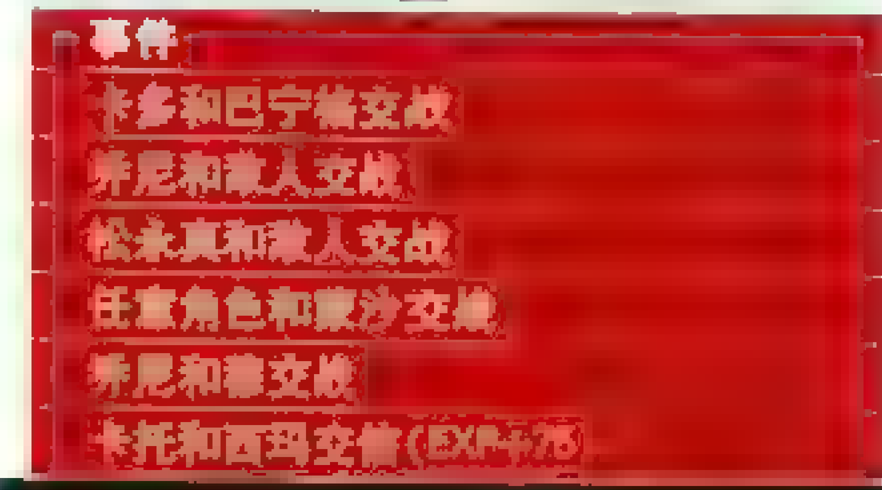
选择第一项进入04b

选择第二项进入04a

夏亚派卡多和希玛支援正在抵抗联邦军进攻的乔尼 莱汀部队。

本关的敌人数量较多，但是实力不是很强，用小队攻击可以比较快的全灭敌人。第二回合松永真驾驶专用勇士作为援军登场。

敌方机体	数量	机师
クレイファントム	1	西纳普斯
マゼラン	2	联邦士官
ジム カスタム	1	巴宁格
ジム	9	联邦兵
ジム・コマンド	5	蒙沙，贝塔，阿迪尔，穆，联邦兵



事件

卡多和巴宁格交战
乔尼和敌人交战
松永真和敌人交战
任意角色和蒙沙交战
乔尼和穆交战
卡托和西玛交信(EXP+75)

Section 07b
阿克西斯的残梦(アクシズの残梦)

一年战争，吉翁失败以后，夏亚和哈曼等人一起前往了小行星阿克西斯，并在那里积蓄力量。在一次新兵器的实验中，哈曼遇到了联邦军的舰队，并和他们交战。

本关开始我军只有哈曼一人，不过好在哈曼的能力很强，只要不往敌人堆里乱闯就没有什么危险。第二回合，夏亚带领援军到达，这时可以开始大量清除敌人。在消灭了一定数量的敌人后，哈曼由于新人类的关系，突然失常，这时用夏亚去开导她，她就可以恢复。

敌方机体	数量	机师
アレキサンドリア	1	加麦肯
ジム カスタム	6	亚赞 联邦兵
ジム コマンド	15	联邦兵

事件

夏亚和敌人交战
阿达利 罗伯特和敌人交战
击破一定数量的敌人后 发生事件
哈曼变为友军
哈曼失常后 夏亚和哈曼交信
哈曼变为我军(EXP+90)
SP难度6回合之内结束本关 可以进入X3a

Section X3b
被制造者(作られし者)

出现条件 SP难度37b 6回合内过关

在阿克西斯附近巡逻的夏亚等人，发现了附近有战斗的迹象。在到达空域后，发现泰坦斯兵正在围攻一个高达，于是他们救下了那部高达，而高达的驾驶员，是村雨研究中心的强化人实验品……

本关的敌人全部是杂兵，没有任何难度。可以轻松地捕获一些机体。

敌方机体	数量	机师
ジム　カスタム	3	泰坦斯兵
ガルバルディβ	2	泰坦斯强化兵
敌方援军		
ジム　カスタム	5	泰坦斯兵

事件
- 夏亚和敌人交战
- 哈曼和敌人交战
- 莱拉和敌人交战
- 松永真和敌人交战
- 莱拉和塞罗-村雨交信
- 塞罗-村雨加入(EXP+75)

Section 08b
分道扬镳(分かたれし道)

哈曼在阿克西斯发表了演说，夏亚却不赞成哈曼的做法，离开了阿克西斯。这时泰坦斯部队袭击了阿克西斯，吉翁军在哈曼的带领下进行了抵抗，但是寡不敌众……

本关开始，哈曼驾驶专用白色卡碧尼登场，实力非常强大，但是我军其他的部队能力太低，所以最好全军后退，等待援军的到来。卡碧尼攻击力虽然高，但是弹药比较少，要注意。一回合后，敌军母舰搭载部队出现。第二回合，夏亚驾驶着大型的MA，率领舰队出现，这时再开始歼灭敌人。敌人的战斗力不高，可以比较轻松的胜利。

敌方机体	数量	机　师
アレキサンドリア	2	巴斯克，加麦肯
グレイファントム	1	泰坦斯士官
敌方援军		
ガルバルディβ	2	亚赞，泰坦斯强化兵
ジム　カスタム	21	泰坦斯兵
ジムキャノンII	3	泰坦斯兵

事件
- 哈曼和亚赞交战
- 阿波利或者罗伯特和夏亚(EXP+95)
- 莱拉和塞罗交信(EXP+95)
- 夏亚和哈曼交信(EXP+95)

事件补充

上一辑攻略中有些事件并没有提及，这次补充一下

● **Section Sp01**
- 卡缪击破夏亚(EXP+180)

● **Section X1**
- SP模式，后半战发生变化，进入宇宙战
- 米夏和修露纳过关后加入
- 莱拉和亚赞交战
- 米夏和亚赞交战
- 夏亚和巴斯克交信(EXP+50)

● **Section 09**
- 乔尼-莱汀和柯特罗交信(EXP+50)

● **Section 11a**
- 乔尼-莱汀和马修玛战斗一次后交信(EXP+110)

● **Section 12a**
- 捷利德在场时，卡缪击破莱拉(EXP+115)
- 捷多击破璃露，过关后璃露加入(EXP+115)

● **Section 13a**
- 罗兰和莎俳交信(EXP+120)

● **Section 14a**
- 捷多和璃露涅交战后，璃露和璃露涅交战(EXP+375)，璃露死亡
- 柯特罗击破卡多(EXP+130)

● **Section 15a**
- 14a柯特罗击破卡多的话，松永真和卡多交信(EXP+130)
- 卡多加入，15b后过关后璃利加入
- 璃露和璃露涅交信(EXP+130)
- 捷多和格雷米交战(EXP+260)
- 捷多习得[illegible]化

● Section 15a

卡缪与亚赞交战，发生事件(EXP+270)
卡缪习得……化

● Section 16a

捷多和凯利交信(EXP+140)

● Section 19a

玛雅在场时，卡缪击破捷利德(EXP+310)
玛雅死亡，捷利德Hp回复
捷利德在场时，卡缪和凤交信2次(EXP+465)，凤死亡
捷利德不在场，卡缪和凤交信2次(EXP+155)，凤撤退，过关后凤加入
艾玛击破雷柯尔(EXP+155)

● Section 20a

艾玛击破尼歌(EXP+460)，艾玛死亡，尼歌死亡
捷多和琪露兹交信(EXP+160)
……曼萨的机师换成格雷米lv2
过关后琪露兹加入(不需要琪露死亡)
露击破格雷米(EXP+160)
艾玛和亚赞战斗(EXP+320)没有死亡

● Section 21a

布莱德和菲鲁交信(EXP+165)
艾吉和菲鲁变为友军
(为过关后2人尔加入)
在艾玛、琪露、莱拉、玛雅、凤全部死亡的情况下
(不要求发生特殊动画死亡)
卡缪与西罗克交战(EXP+495)
西罗克死亡，卡缪崩溃(以后不能再用)

● Section 22a

哈曼军只剩哈曼一人时
夏亚和哈曼交信(EXP+170)，哈曼加入
过关后，如果哈曼加入，会出现选项
选择第一项，哈曼以Z的发型登场
选择第二项，哈曼以Loli的发型登场

人物+机体评价

0079

能力很强，前期的主力。推荐和阿波利、罗伯特组队出击。

主线剧情固定加入/剧情脱离

N!

小队攻击力上升

0080

能力很低，但是有捕获率上升的M)，在捕获机体时用途极大。推荐和克里斯、修戴纳组队出击。

X1过关后加入

捕获率上升

能力很低，没什么用。推荐和巴尼、修戴纳组队出击。

05巴尼和克里斯交信，09或0/Sp前加入

能力比较强，中期可以作为主力。推荐和巴尼、修戴纳组队出击。

Sp难度X1过关加入

能力很低，但M很强，中期可以作为主力。推荐和巴尼、米夏组队出击。

Sp难度X1过关后加入

小队攻击力上升、小队回避上升

08MS小队

能力一般，但M很强。和爱娜组队后命中、回避大幅上升。

06西罗击破基尼亚斯，13a或11b作为援军加入，或者06Sp后加入

爆发(自己或者爱娜HP小于一半)

小队攻击力上升

能力很低。和西罗组队后命中、回避大幅上升。

06西罗击破基尼亚斯，13a或11b作为援军加入，或者06Sp后加入

爆发(自己或者西罗HP小于一半)

0083

能力一般，命中率比较低，中期可以作为主力。不推荐组队。

宇宙世纪路线剧情固定加入

能力很强，后期浦木宏驾驶可以使用"呐喊"。

呐喊(射单)/米加粒子炮(光束类，万能，宽度1直线攻击)

能力一般，没什么用。

Sp难度宇宙世纪路线剧情固定加入。

小队回避上升

能力极强，后期可以作为主力。推荐和乔尼 莱汀、松永真组队。
主线剧情固定加入/剧情脱离(14a夏亚击破卡多，15a前松永真和卡多交信)

能力较强。推荐和卡多组队。
主线剧情固定加入/剧情脱离(14a夏亚击破卡多，15a前松永真和卡多交信，15a后过关后加入)

能力一般。推荐和乔尼 莱汀、松永真组队。
主线剧情固定加入/完成0/a但没有完成X3a脱离

初期能力很低。后期可以学会强力Ⅱ)。
主线剧情固定加入/剧情脱离(AnotherSide路线剧情固定脱离)
指挥范围内战斗力上升一回合

Z高达

能力较强，驾驶/高达ハイパ 化后能力极强，绝对主力。推荐和柯特罗、艾玛、凤组队。
宇宙世纪路线剧情固定加入/21a在艾玛、璞露、娜娜、玛雅、凤全部死亡的情况下与西洛哥交战后崩溃
NT/ハイパ 化(我军2机被击坠，或者我军受到总伤害5000以上，15a后卡缪与亚费交战习得)

机体能力一般，但卡缪ハイパ 化武器和特殊防御非常强。准备一部给卡缪就够了。2段改造后能力很强，但价格很高。
大型光剑(近全，消耗SP2)/突击(近单，消耗SP/)/超级米加粒子炮(光束类，万能，宽度1直线攻击)

能力很强，可以作为主力，但在阿姆罗等人加入并学会必杀后，他渐渐被忽视。没有专用机体，没有ハイパ 化是他最大的缺陷。完成"逆袭的夏亚"剧情后如果再次加入会带来2段改造的沙扎比，还是很强的。推荐和卡缪、艾玛、哈曼、阿波利或者罗伯特组队。
主线剧情固定加入/宇宙世纪路线24a后脱离(Sp3a哈曼和夏亚交信，过关后再次加入)
NT
小队攻击力上升

能力 般，但有极强的Ⅱ)，应作为主力。推荐和卡缪、柯特罗组队。
10a夏亚和艾玛交信后加入/20a艾玛击破尼歌，触发事件会死亡
我军全员HP回复25%

加入时间太短，没有任何作用，不推荐。
主线剧情固定加入 剧情脱离

游戏中最强的舰长，能力极强，最好驾驶母舰冲到前线使用Ⅱ)，可以大幅节省其他人的SP。
宇宙世纪路线剧情固定加入
指挥范围内战斗力上升一回合

Ⅱ较强，没必要像布莱德一样冲锋。
宇宙世纪路线剧情固定加入
指挥范围内HP回复25%

能力较强，可以作为主力。推荐和莱拉米拉 莱拉组队。
AnotherSide路线剧情固定加入
N

能力一般，可以作为主力。推荐和捷利德组队。
AnotherSide路线剧情固定加入

能力较强，可以作为主力，捕获率上升的Ⅱ很实用。推荐和卡缪组队。
19a击破捷利德后，卡缪和凤交信2次后加入
强化人间
捕获率上升

能力一般。推荐和阿姆罗组队，不推荐和莱拉 玛丝组队。
宇宙世纪路线剧情固定加入
散开封印

能力极强，继承了死亡的阿姆罗的能力，而且还有散开封印，使用大范围地图攻击可以很快消屏。可以单独出击不组队。
AnotherSide路线剧情固定加入
NT/ハイパ 化(SP到达20)
散开封印/自军全能力上升一回合(ハイパ化后)

机体能力很强，ハイパ 化有大范围的地图武器，是绝对主力。
浮游炮(特殊，万能)/浮游炮(ハイパ 化后，特殊，间接/格)

能力一般，但是Ⅰ极强，行动封印可以说是游戏中的最强Ⅰ。推荐和阿姆罗组队，可以驾驶υガンダム。
宇宙世纪路线剧情固定加入
NT
行动封印

前期能力较强，再次加入后能力极强，可以和阿姆罗匹敌。推荐和柯特罗组队。

主线剧情固定加入/剧情脱离(??a要亚和哈曼交战?次，重创但没有击破哈曼(HP?10以下)的情况下，?回合后和哈曼交信后加入)

NT/ハイパー化(SP到达?0)

战斗力大幅上升/全地图除爆发外所有的效果消失

机体能力很强，ハイパー化有大范围的地图武器、精神力场，大幅增加防御力，是绝对主力。

浮游炮(特殊，万能)/浮游炮(ハイパー化后，特殊，间接/格)

ZZ高达

能力较强，驾驶ZZ高达ハイパー化后能力极强，绝对主力。ハイパー化后有行动封印。推荐和璞露、璞露兹、露或者丽娜组队。

宇宙世纪路线剧情固定加入

NT/ハイパー化(自机HP小于10%，或者我军总受到伤害5000。15a前捷多乘坐ZZ高达与格雷米交战，在不击破格雷米的情况下习得)

行动封印

机体能力很强，武器种类丰富，但弹药比较少。ハイパー化后有精神力场，大幅增加防御力，是绝对主力。ZZ高达由于武器不需要NT，可以量产，批量装备，会大幅提升我军战力。

头部米加粒子炮(光束类，万能，宽度3直线攻击)/大型光剑(ハイパー化后，近全，消耗SP?)

头部米加粒子炮(ハイパー化后，特殊，万能，宽度3直线攻击)

能力较强，可以作为主力。推荐和捷多、璞露兹组队。

12a捷多击破璞露，过关后加入/14a捷多和璞露兹交战后，璞露和璞露兹交战，触发事件会死亡

NT

能力较强，可以作为主力。强化人间是所有能力直接上升，效果比NT明显，所以能力要比璞露强。推荐和捷多、璞露组队。

20a捷多和璞露兹交信

强化人间

能力一般，可以作为主力。推荐和捷多组队。

宇宙世纪路线剧情固定加入

NT

能力极低，但有行动封印，应该是绝对主力。推荐驾驶浮游炮机体，以弥补能力不足。推荐和捷多组队。

Sp难度宇宙世纪路线剧情固定加入

NT

行动封印

CCA

能力是游戏里最强。可以单独出击不组队，或者和凯、琴或者赛拉 玛丝组队。因为赛拉 玛丝有行动封印。

宇宙世纪路线剧情固定加入

NT ハイパー化(SP到达?0)

自军全能力上升一回合/战斗力大幅上升

机体能力很强，ハイパー化有大范围的地图武器，是绝对主力。

浮游炮(特殊，万能)/浮游炮(ハイパー化后，特殊，间接/格)

能力一般，不推荐。可以和阿姆罗组队。

加入/脱离条件：宇宙世纪路线剧情固定加入

ハイパー化(阿姆罗HP小于一半)/NT(ハイパー化后出现)

浮游炮(特殊，万能)

F91

个人认为性能超越νガンダム的机体，可惜游戏里最多只能有一台，务必要让NT驾驶，推荐让能力比较低的人开，特殊武器可以弥补能力不足，但消耗SP比较多。

25%几率分身(完全回避敌人攻击)

MEPE(射全，消耗SP?，需要NT能力)

十字先锋

能力极强，绝对主力。先制攻击率很高，所以可以放心使用分身攻击。推荐和托比亚组队。

主线剧情固定加入

NT/ハイパー化(SP到达?0)

全能力大幅上升/?队战斗力上升

分身攻击(近全，消耗SP?)

能力一般，母舰能力较强，可以作为吸引火力用。

主线剧情固定加入

NT

能力很强，但是后期会背叛成为敌人，所以极不推荐使用。

主线剧情固定加入/剧情脱离

解开封印

米加粒子炮(光束类，万能，宽度1直线攻击)

能力很强，可以作为主力。先制攻击率很高，所以可以放心使用格斗武器。推荐和金克杜组队。

主线剧情固定加入

NT

特殊武器：斩舰刀(光束类 近全)

V高达

能力较强，驾驶V2アサルトバスター ハイパー化后能力极强，绝对主力。

宙世纪路线剧情固定加入

NT/光之翼爆发(我军总受到伤害5000后发动)

机体性能很强，尤其是爆发了光之翼之后，攻击力防御力都非常优秀。

米加粒子炮(光束类，万能，宽度1直线攻击)/光之翼(光之翼爆发后，近全，消耗SP77)

Turn-A高达

能力较强，Turn A高达能力很强，可以作为主力。推荐和哈利、弥谢组队。

主线剧情固定加入

月光蝶爆发(随时使用II)

机体能力很强，但是在光蝶爆发后，每回合开始时会对周围的人造成伤害，而且不分敌我，所以应该小心。

月光蝶(月光蝶爆发后，近全，消耗SP7)

能力很强，可以作为主力。推荐和罗兰、艾吉组队。

主线剧情固定加入

II和指挥能力都很强，可以像布莱德一样带队冲锋。

平成高达路线剧情固定加入

指挥范围内攻击力上升一回合/指挥范围内防御力上升一回合

迸亚娜的特殊母舰，性能极强，但移动力很低。

6b玛琉和菲尔交信

能力一般，可以作为主力。推荐和哈利、菲鲁组队。

21a布莱德和菲尔交信或者16b玛琉和菲尔交信

哭泣(HP小于一半时发动)

能力一般，可以作为主力。推荐和哈利、艾吉组队。

21a布莱德和菲尔交信

能力很低，不推荐作为主力。可以和罗兰组队。

主线剧情固定加入

舰长，能力很低，而且会脱离，没必要让他抢走经验值。

主线剧情固定加入/剧情脱离

高达X

能力较强，后期高达X有卫星炮之后，是绝对主力。推荐和蒂珐组队。

X5a或者X5b加入

ハイパー化(使用II发动，1/a或者16b卡罗德乘坐高达X与金卡纳姆交战后习得)

援护防御

能力很强，并且拥有超级武器，强力推荐。在卡罗德可以使用卫星炮之前，推荐让蒂珐来驾驶。

卫星炮(ハイパー化后，光束类，万能，宽度3直线攻击)

能力很低，但却是NT，而且II较强。推荐前期驾驶高达X，因为一上来就可以使用卫星炮，后期把高达X让给卡罗德，自己驾驶 91。F91的特殊武器可以弥补能力的不足，个人非常推荐。推荐和卡罗德组队。

SP难度X5a或者X5b过关后加入

ハイパー化(使用II发动)/NT

全军SP恢复

卫星炮(ハイパー化后，光束类，万能，宽度3直线攻击)

W高达

能力极强，绝对主力。不推荐组队。

平成高达路线剧情固定加入

ZERO状态(SP到达70)

援护防御

纯格斗机体，没有射击武器，但综合能力不错。

大型光剑(特殊格斗，近全)

超强力机体，但是主武器弹药较少。

主炮(光束类，万能，宽度3直线攻击)/主炮旋转射击(ZERO状态后，光束类，间接，身边3格之内所有小队)

能力一般。推荐和杰克斯、马莫那组队。

平成高达路线剧情固定加入

小队HP回复/小队战斗力上升

能力极强，绝对主力。推荐和迪因组队。

平成高达路线剧情固定加入

强力机体，但是主武器弹药较少。

主炮(光束类，万能，宽度3直线攻击)/热能鞭(特殊格斗，近全)

能力极强，绝对主力。推荐和莱因、安组队。

AnotherSide路线剧情固定加入

ZERO状态(SP到达70)

小队HP完全回复

大型光剑(特殊格斗，近全)

能力一般，但ID极强，绝对主力。推荐和托雷斯组队。

AnotherSide路线剧情固定加入

人格变换/我军全员Sp完全回复(人格变换前，消耗SP99)/小队攻击力大幅上升/小队防御力大幅上升

G高达

能力极强，绝对主力，先制攻击率极高。不需要组队。

X4b加入

明镜止水(使用ID发动)

明镜止水(战斗力大幅上升)

黄金指(近单，消耗SP5)/超级霸王电影弹(MAP，宽度1直线攻击，消耗SP8)/石破天惊拳(明镜止水状态，射全，消耗SP8，X5b剧情习得)

能力极强，绝对主力，先制攻击率极高。不需要组队。

AnotherSide路线剧情固定加入

战斗力大幅上升

暗黑指(近单，消耗SP5)/石破天惊拳(射全，消耗SP8)/超级霸王电影弹(MAP，宽度1直线攻击，消耗SP8)

高达SEED

SEED爆发能力极强，绝对主力。推荐使用地图武器来大量清除敌人。推荐和阿斯兰、卡嘉丽或者穆组队。

主线剧情固定加入

SEED爆发(使用ID发动)

解开封印/行动封印

强力机体，可以在SEED爆发后利用全弹发射来清屏。主武器弹药无限。

米加粒子炮(光束类，万能，宽度1直线攻击)/主炮(实体类，射全)/全弹射击(SEED爆发后，MAP，攻击范围内随机五队敌人，消耗SP8)

SEED爆发能力极强，绝对主力。推荐和大和吉良、卡嘉丽组队。

主线剧情固定加入

SEED爆发：SP到达70

强力机体，主武器弹药无限。

飞行器攻击(特殊射击，射全，消耗SP7)

强力机体，最好不给阿斯兰开。

米加粒子炮(光束类，万能，宽度1直线攻击)

能力一般，可以作为主力。推荐和大和吉良、阿斯兰组队，驾驶救世主高达。

平成高达路线剧情固定加入

SEED爆发(我军3机被击坠，或者我军受到总伤害7000后发动)

小队HP回复

SEED爆发后，ID和指挥极强，但是SEED爆发的条件太苛刻。

主线剧情固定加入

SEED爆发(我军受到总伤害10000后发动)

行动封印/我军全员HP全回复(SEED爆发后)/指挥范围内战斗力上升一回合(SEED爆发后)

能力较强，可以作为主力。推荐和大和吉良组队。

平成高达路线剧情固定加入/21b触发事件会死亡

N

能力一般，ID比较实用。

平成高达路线剧情固定加入

行动封印(21b救出天雷后习得)

)和指挥能力都很强，可以和布莱德一样使用。

AnotherSide路线剧情固定加入

指挥范围内战斗力上升一回合

能力很低，不推荐。

AnotherSide路线剧情固定加入

能力较强，但是每次出击3回合必须回到母舰吃药，比较麻烦，不过可以作为主力。推荐和夏尼，奥尔加组队，再次加入后3人相性变为增加。

AnotherSide路线剧情固定加入/AnotherSide剧情脱离(09Sp与基罗 村雨交信后再次加入)

特殊能力强化人(需药物维持)

能力较强，但是每次出击3回合必须回到母舰吃药，可以作为主力。推荐和库洛托，奥尔加组队，再次加入后3人相性变为增加。

AnotherSide路线剧情固定加入/AnotherSide剧情脱离(09Sp与基罗 村雨交信后再次加入)

强化人(需药物维持)

援护防御

特殊防御装甲

能力较强，但是每次出击3回合必须回到母舰吃药，可以作为主力。推荐和夏尼，库洛托组队，再次加入后3人相性变为增加。

AnotherSide路线剧情固定加入/AnotherSide剧情脱离(09Sp与基罗 村雨交信后再次加入)

强化人(需药物维持)

米加粒子炮(光束类 万能，宽度1直线攻击)

高达SEED—Destiny

能力较强，可以作为主力。推荐和阿斯兰组队。

平成高达、AnotherSide路线剧情固定加入

SEED爆发(自机HP小于70%发动)

机体性能较强，可以根据战况随时更换武器，但是弹药并不充裕。

换装(标准，格斗，射击)/射击(导弹，实体类，射全)/格斗(斩舰刀，实体类，近全)

能力极强。因为战斗力增幅，所有能力上升20，绝对主力。推荐和斯丁克、奥尔组队。

AnotherSide路线剧情固定加入

战斗力增幅

米加粒子炮(光束类、近全)

能力极强，因为战斗力增幅，所有能力上升20，绝对主力。推荐和斯蒂拉、奥尔组队。

AnotherSide路线剧情固定加入

战斗力增幅

小队战斗力上升一回合/小队攻击力上升

米加粒子炮(光束类，万能，宽度1直线攻击)/线控浮游炮(特殊类，万能)

能力极强。因为战斗力增幅，所有能力上升20，绝对主力。推荐和斯蒂拉、斯丁克组队。

AnotherSide路线剧情固定加入

战斗力增幅

散开封印

米加粒子炮(光束类，万能，宽度1直线攻击)

初代高达

能力很强，可以作为主力。推荐和西格、米琪组队。

主线剧情固定加入(X6a西古和赛拉交战，击倒但没有击破赛拉的情况下，使其HP降到1000以下，和赛拉交信后她加入)/AnotherSide剧情脱离

NT

机体能力较强，有浮游炮。

浮游炮(特殊，万能)

能力极强，绝对主力。推荐和赛拉、米琪组队。

主线剧情固定加入或X4a、X/Sp加入

ハイパー化(SP到达20)

小队战斗力大幅上升

机体在ハイパー化后，武器性能大幅上升，实用性很高。对光束类武器有一定的防御的能力。

模式1攻击(特殊射击，近全，消耗SP7)/米加粒子炮(光束类，万能，宽度1直线攻击)

能力很强，但是可以使用的关卡太少，而且后来会作为敌人出现，不推荐使用。

主线剧情固定加入/剧情脱离

NT

能力极强，绝对主力。推荐和赛拉、米昂组队。
加入/脱离条件：X4a加入
援护防御/小队战斗力大幅上升一回合

星遗的野望

能力较强，II极强，而且可以一直使用，强烈推荐。推荐和塞罗组队。
Sp难度主线剧情固定加入
强化人间
我军全员HP回复25%

能力较强。推荐和莱拉组队。
X3b加入，AnotherSide路线剧情固定加入
强化人间
援护防御

MSV

能力较强。推荐和卡多、松永真组队。
主线剧情固定加入

能力较强。推荐和卡多、乔尼 莱汀组队。
主线剧情固定加入

其他

能力较强，可以使用各类机体，实用性很高，推荐使用大型MA或者专用机体。
主线剧情固定加入
NT/ハイパ 化(自机HP小于10%，或者我军受到总伤害1000发动)
援护防御

特里艾尔专用机体，性能很好，但武器种类较少。
主炮(特殊，射全，SP消耗4)/除暴波(特殊，间接)

能力较强，游戏主线的最终UOSS，可以使用各类机体，实用性很高，推荐使用大型MA或者专用机体。
11Sp阿斯兰王破诺玛 默吉奥
NT

默吉奥专用机体，性能很好，但武器种类较少。
主炮(特殊，射全，SP消耗4)，除暴波(特殊，间接)

补充：0083的人物加入
[illegible]
特别难度20a中用巴宁格与[illegible]阿迪鲁任意一[illegible]
[illegible]
特别难度20a中用巴宁格与[illegible]阿迪鲁任意一[illegible]
阿迪鲁
特别难度20a中用巴宁格与[illegible]阿迪鲁任意一[illegible]

事件(Event)一览表

01	希玛的噩梦	00sp过场事件
02	一年战争	主线过场事件
03	塞拉之死	X2过场事件
04	所罗门的噩梦	07a过场事件
05	哈曼起事	07b过场事件
06	向战乱的时代	主线过场事件
07	扎比家的女人	A路线过场事件
08	冲击的黑历史(宇宙世纪篇)	A路线过场事件
09	冲击的黑历史(平成高达篇)	B路线过场事件
10	风之死	19a提利德在场时 卡缪和风交债2次
11	创世纪	B路线过场事件
12	被囚禁的特里艾尔(宇宙世纪篇)	A路线过场事件
13	被囚禁的特里艾尔(平成高达篇)	B路线过场事件
14	芙蕾之死	21b大和吉良在救出芙蕾以前和克鲁泽交战
15	携手	B路线结局动画
16	再见迪安娜	Sp结局动画
17	集光	Sp3a过场事件
18	最后的射击	05夏亚击破阿姆罗
19	星辰的回忆	08a卡多重创清木宏(GP03D状态)
20	为女王大人的战斗	15a(前)哈利和马修玛交战
21	黄金的秋	16b罗兰和金卡纳姆交战
22	卡迪娅娜的最期	21a胡杰击破卡迪娅娜
23	石破LoveLova天惊拳	Sp3b多蒙击破玲
24	稽之死	21b大天使号(HP一半以下)击破主天使号
25	纳塔尔的最期	21b大天使号击破主天使号
26	希罗VS	12b希罗同时击破组队3架高达
27	大天使对主天使	07Sp主天使号和大天使号交战
28	女人们的战斗(阿鲁麦亚版)	AnotherSide完成后，向日葵号未加入， 19b(前)大天使号和主天使号交战
29	女人们的战斗(向日葵版)	AnotherSide完成后 向日葵号加入后 19b(前)大天使号和主天使号交战
30	多加寄的最期	Sp7托比亚击破多加寄
31	多兹鲁的最期	03过场事件
32	诺里斯的最期	03过场事件
33	拉拉之死	04a过场事件
34	口袋中的战争	X1后过场事件
35	基尼亚斯之死	08西罗击破基尼亚斯
36	璞露之死	14a捷多和璞露兹交战后 璞露和璞露兹交战
37	捷多之怒	15a(前)捷多与格雷米交战
38	新的力量	15a(后)西格和米昂在同一小队的情况下和艾因交战
39	玛雅之死	19a玛雅在场时 卡缪击破提利德
40	艾因的最期	X6a西格和米昂在同一小队的情况下击破艾因
41	作为女人	20a艾玛击破雷柯尔
42	Z发动	21a在艾玛、璞露、莱拉、玛雅、风全部死亡的情况下， 卡缪与西罗克交战
43	提利德的最期	21a卡缪击破提利德
44	战士 再会了	22a捷多击破哈曼
45	莱森的最期	Sp1a琴击破莱森
46	3G抢夺	12b过场事件
47	手指对决	15b多蒙和金卡纳姆交战
48	东方不败的最期	X6b过场事件
49	米利阿鲁多的最期	18b希罗击破米利阿尔多
50	克鲁泽的最期	22b大和吉良击破克鲁泽
51	Beyond The Time	Sp3a阿姆罗击破夏亚
52	金克杜死了	Sp5过场事件
53	扎比尼的最期	Sp7金克杜击破扎比尼
54	暂缺	? ? ?

文 马修

蝙蝠侠 开战时刻

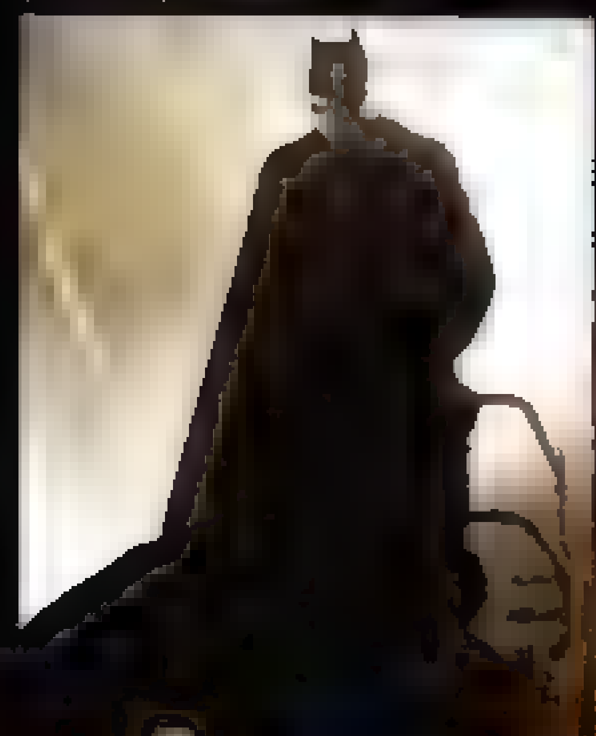
根据华纳兄弟拍摄的"《蝙蝠侠》系列"前传性质的新片《蝙蝠侠 开战时刻》改编的同名游戏发售了。和电影一样，本作也将操纵蝙蝠侠运用他的力量、武器和智慧来保护纽约市……

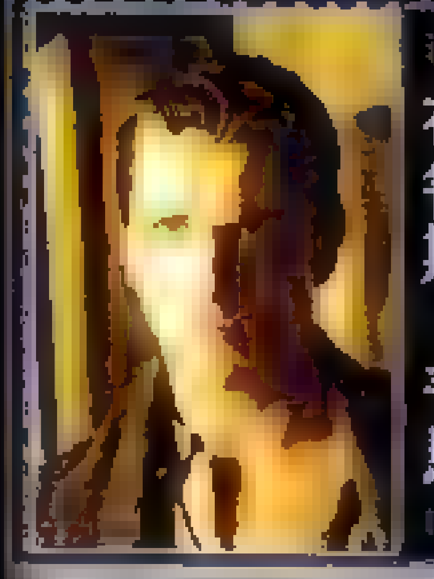
GBA

◆EA Vicarious Visions◆ACT◆2005年6月14日◆美版
◆1人◆自带记忆功能◆28M◆29.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄0岁以上

剧情简介

"《蝙蝠侠》系列"中的纽约市和现实中一样繁华，但也是一个罪恶势力横行且官员警察都很腐败的暗无天日之处。因此电影和游戏，更喜欢称呼纽约市的绰号——Gotham（哥谭镇，英国传说中的愚人村）。主角布鲁斯·韦恩生于百万富翁之家，纽约大名鼎鼎的韦恩集团便是他父亲托马斯·韦恩一手创建。然而一起阴谋，他的父母却被残忍杀死。目睹了悲惨一幕的布鲁斯从此心理上有了挥之不去的阴影。在接受了忍者集团首领的教诲后，布鲁斯回到了龙蛇混杂的纽约市，在父亲生前好友卢修斯·福克斯的帮助下，他来到了一栋别墅的地下室，布鲁斯终于有了我们熟悉的这套装备；当他穿上这身装备后，他就变成了蝙蝠侠……





布鲁斯·韦恩

[illegible]

游戏操作

本作中，蝙蝠侠的动作非常丰富，下面为大家一一列出。

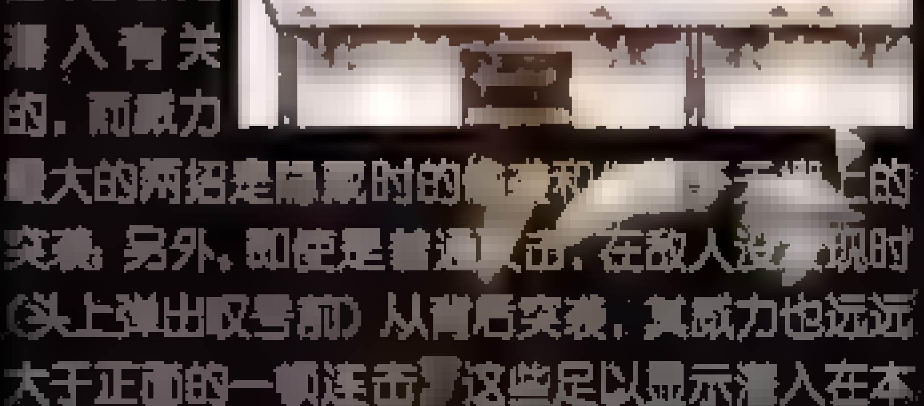
↓	蹲下。
↑	[illegible]。
←／→	左右移动。
←←／→→	跑动。
↓←／↓→	滚动。
B	普通攻击。
A	跳跃。
L	防御。
R	使用道具。
SELECT	切换道具。
START	暂停游戏。
↑+B	[illegible]。
斜上+B	头部攻击。
↓+B	[illegible]。
A、A	二段跳。
二段跳后按A	空中滑行。
[illegible]	倒挂。
跳跃中按B	空中踢。
跳跃中按B	空中拳击。
跳跃近墙时按B和墙方向	[illegible]跳
滚动中按B	[illegible]。
跑动中按B	重翻身踢。
防御中按B	后摆拳。
隐藏时按B	用斗篷袭击没有防备的敌人。
倒挂时按B	从上方扑杀敌人。

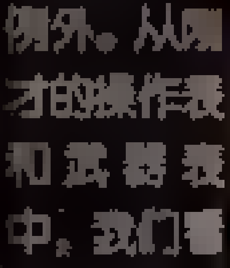
武器

蝙蝠侠的武器非常多，在游戏的战斗和解谜中起着重要的作用。

蝙蝠飞镖	打晕敌人，对BOSS无效。
钩枪	钩住天棚或上方管道。
烟雾弹	把众多敌人打晕。
闪光弹	短时间内无敌。
蝙蝠群	召唤一群蝙蝠的全屏攻击。

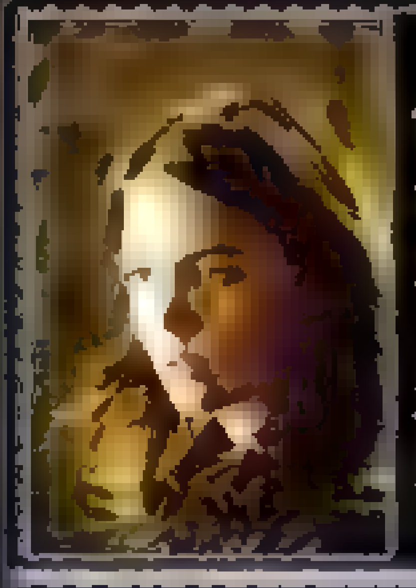
游戏的主题——潜入





无论是多厉害的英雄，当身陷一堆恶人之中都会有危险。本作的蝙蝠侠亦不例外。从刚才的操作表和武器表中，我们看出不少都是潜入有关的。而威力最大的两招是隐藏时的偷袭和[illegible]上的突袭。另外，即使是普通攻击，在敌人没发现时（头上弹出叹号前）从背后突袭，其威力也远远大于正面的一顿连击。这些足以显示潜入在本作中的地位之重。

另外不得不说的是，游戏中打死敌人是没有任何奖励的，因此能避免战斗就尽量避免战斗，将体力留到不得不战的地方去吧。



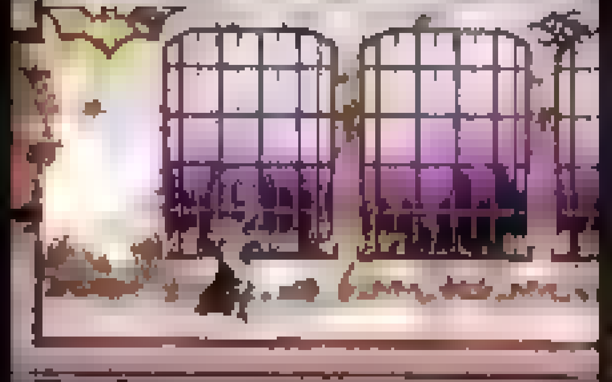
雷切尔·道森

[illegible]

流程攻略

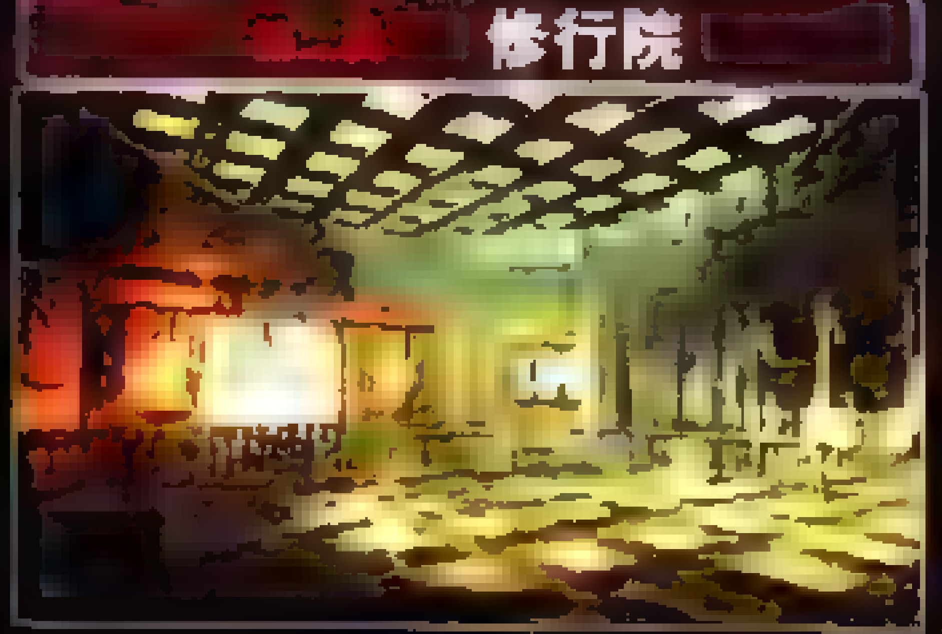
序

故事从蝙蝠侠惩罚罪恶开始，接下来的第一关就是在阿尔佛雷德的指导下熟悉操作，一开始走到无路时要从屋顶天窗跳下，跳进去发现竟然落在两个家伙中间……要么用二段跳跳出包围圈，要不跳下来前就把武器切换到烟雾弹，下来直接把他俩炸晕……前面有一段着火的地段，用二段跳攀着上方的管子即可，前方棚上还有个漏洞，按照阿尔佛雷德的提示，把武器切换到钩枪直接能钩到上层的管子，然后将蝙蝠侠拉到楼上——一路前行，在打开的窗子和门处按↑即进入下一版面，BOSS战硬拼未必能拼过对方，不过放个闪光弹就可以将之一气干掉，另外，有兴趣也可以试试那群蝙蝠的威力。



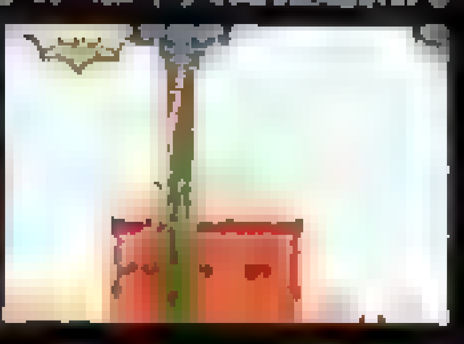
战胜后，蝙蝠侠闯进了克雷恩医生的屋子，但看到的却是个戴着面具的家伙，当他听了克雷恩的话想去看个究竟时，却中了医生突然喷出的毒气……

修行院



很多年以前，年幼的布鲁斯·韦恩曾亲眼目睹了身为百万富翁的父母被残忍杀死，心灵蒙受了重大阴影的布鲁斯为了找到让纽约告别罪恶的方法而外出旅行，旅途中，忍者集团的高层杜卡德告诉布鲁斯控制自己的恐惧并邀请加入他在忍者集团……这一关操作的是普通修行者装的布鲁斯，除了没有蝙蝠侠相关的武器及对应的技能，操作上基本没多大变化。

先是训练对周围环境的利用，如利用攀在竹子的瞬间跳上更高的地方，爆洞会有个忍者提示滚过去……除了"空中飞人"略有难度，其余地方只要过得了前一关，那本关的谜题就无



阿尔佛雷德

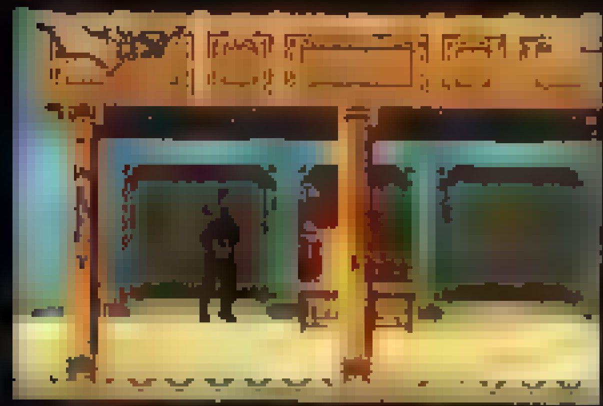
韦恩家族的忠心耿耿的管家，布鲁斯双亲死后，就由他把布鲁斯养大成人，当布鲁斯为冲动[illegible]，就由他来为布鲁斯解开心结，而布鲁斯的蝙蝠侠的服装、武器等，也有很多经过他的改良。此外，他也是少有的知道布鲁斯的蝙蝠侠秘密的人。有着很有英国标准的阿尔佛雷德，[illegible]布鲁斯做过头时，[illegible]：不能公报私仇，不然就变成了罪犯……

全不成问题。过关时，忍者前辈对布鲁斯的表现非常满意，笑称："你将成为人们头脑中的鬼魂。"

接下来要考验布鲁斯的基本能力，即玩家的解谜能力，每扇门都有一个开关：第一扇用拳打，第二扇用跳踢，第三扇用二段跳踢，第四扇按R用忍者镖，第五扇蹲下后投忍者镖，第六扇要跳跃后投忍者镖。

虽然教师对于布鲁斯的能力满意，且复仇的怒火让他更强，但想真正挑战罪恶，还要学习更多的技能，因此下一个训练是和忍者对战，忍者会越出越多，什么勾拳、飞镖都往上招呼。

忍者同样要学会潜入，下一个训练便是潜入训练，利用相邻很近的墙可以进行反弹三角跳一直跳上去，注意，不要一直走动，更不能跑，否则脚步声会被忍者发觉，尽量滚着前进。第一个忍者处要趁他回过身时跳到他上方的管子上继续潜入；第二个忍者要用按↑躲入背景的暗处；第三个忍者则要注意不要走得太快或跑动。第四个嘛[illegible]一间吗，过关了。夸奖一番后，忍者告诉布鲁斯，忍者集团的首领拉斯·奥弗正等待着他进行最后的考验。



最后的考验，竟然是让布鲁斯杀死一名囚笼中人，拉斯·奥弗告诉布鲁斯，这个人是一个

杀人犯兼大盗[illegible]出手，因为他自己并不是杀手[illegible]投机，两人打了起来。这一关的BOSS[illegible]奥弗出奇地弱，三拳两脚就被打倒。[illegible]HP槽，也就是说——他再弱你也打不[illegible]上，此战的重点是破坏画面内的四根[illegible]用跳拳和跳踢飞镖来打柱子上的裂痕，当[illegible]也别忘了把拉斯·奥弗打倒，不然你会被他打死。

柱子都被打坏，一分十秒之后，老旧的修行院将瞬间被大火吞没，而布鲁斯就要在这短短的时间内逃出修行院，就是来时做潜入训练的回路，把来时的技能都用上吧，过也要注意地上的火堆和梁上时掉下的火球，沿途还有[illegible]守卫拦路，不要和他们恋战，时间很少，迷命要紧。[illegible]有一处左右移动的平台要去下方[illegible]用忍者镖打开开关才可以让平台动起来。

即将逃出修行院时，布鲁斯救出了奄奄一

卢修斯·福克斯

托马斯·韦恩的好友，托马斯和妻子遇害后，[illegible]集团新任董事长[illegible]行官[illegible]上[illegible]应用科学的研发[illegible]高科技产品的设计和生产[illegible]所以布鲁斯[illegible]才有机会有条件给自己制作出一身[illegible]的[illegible]战车[illegible]在[illegible]一直[illegible]回来[illegible]集团后[illegible]上[illegible]

息的杜卡德，但拉斯·奥弗却死于火中，真的死了吗？经历了这么一场事件的布鲁斯，也返回了纽约……

回到纽约的布鲁斯，并不是一个同犯罪邪恶斗争的英雄，也不是一个杀人如麻的复仇者，而是一个碌碌无为拈花惹草的花花公子，被猜测出种种可能的布鲁斯最终被人遗忘在了茶余饭后。而另外一面，在父亲朋友卢修斯·福克斯的帮助下，布鲁斯给自己做了一身合身的铠甲、一个足以掩饰身份的面具，加上他高超的功夫，让全纽约都知道，有一个神秘的蝙蝠侠英雄出现在了罪恶横行的纽约。而下面蝙蝠侠要做的，就是除掉纽约最恶名远扬的黑势力头子——卡曼·佛尔康！

码头

然而掌握相关消息的人，还在警方的保护下，为了除掉卡曼，布鲁斯不得不躲过警察的守卫，去找到知道内情的人问出内幕。这一关自然是潜入关卡，同样要注意躲到暗处避开警察的视线，同时留意自己的脚步声，老老实实潜入吧，不要试图用闪光弹、烟雾弹什么的，对这关的警察没用。不过有的地方需要用到钩枪。

躲过几个警察后，几个普通装的人可以杀掉，可以发泄一下刚才的郁闷！另外，从这一关开始，由于有了暗处藏身，玩家可以体会一下从暗处突袭秒杀敌人的快感了。

潜入成功后，一个家伙满嘴粗口地称要爆了布鲁斯的头——打倒他！

继续一路战斗，有些电梯需要用蝙蝠镖来控制其上下。最后，管家阿尔佛雷德竟然告诉布鲁斯，他刚听到，上方持枪实弹的枪手已经等着他了。

进入下一版面，一开始就面对枪手，布鲁斯所处的位置极其不利，放个闪光弹或烟雾弹吧。接下来BOSS出现，说话非常难听，冲到他近前一顿暴打就能把他打服！输了后那家伙躲到箱子里不出来，打他藏身的箱子，他就不停地求饶招供，求饶中，他告诉布鲁斯，佛尔康非常可怕，接着这个胆小鬼还供出了佛尔康的仓库所在地纽约港湾峡，而那里还有很多来自于阿克哈姆的医生。这样的懦夫口中是最容易套出消息的，布鲁斯继续敲打箱子，结果佛尔康的行踪也被说出来了……

到了港口，在一大堆箱子间，跳来跳去挺考验操作能力，之后就遇到了苦寻已久的佛尔康。BOSS战先会有杂兵出战，然后会和佛尔康单打几下，这家伙受点伤，又召唤来两个打手，之后还有枪手，把这些爪牙杀死后，佛尔康就想叫警察，无奈地挣扎之后，佛尔康终于满脸恐惧地听清了灭掉自己野心和罪恶的蒙面人的名字——蝙蝠侠！

吉姆·戈登

[illegible]

纽约市

在佛尔康的出货仓库，布鲁斯什么线索也没有找到，却在薪水册上发现了戈登警官的搭档福莱斯，而佛尔康被抓事归案的消息也让全纽约的犯罪分子震惊，虽然佛尔康被捕，但他的势力仍在福莱斯的指挥下横行着，找到福莱斯便是当前的关键所在。

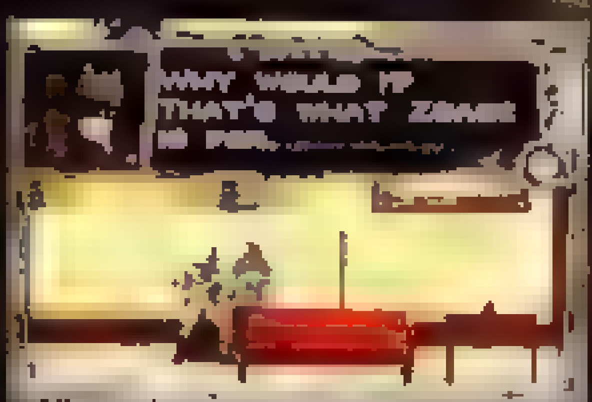
潜入一半时，阿尔佛雷德说戈登警官发来

警告，称再深入将会面对陷阱、毒气和遍布的摄相头，不过布鲁斯认为这样恰恰显示了福莱斯正在其中，便执意继续深入，注意沿途的发光线条，基本上过关没有大碍，一路勇闯，便到达了安全中心，并察觉到福莱斯就在这里。

进门后，一个黑人告[illegible]告密[illegible]尔康的办公室[illegible]进屋[illegible]小鬼[illegible]SS竟然还来攻击布鲁斯[illegible]打[illegible]他当然[illegible]招出福莱斯的所在[illegible]么怕死[illegible]伙是怎么加入黑社会[illegible]出来[illegible]他，他竟然招出了[illegible]集团EC[illegible]后做武器生意的事[illegible]而且[illegible]也都知[illegible]把旁边的黑人也干掉，背景[illegible]继续深入[illegible]

深入后有许多电梯需[illegible]谜，即先[illegible]开关让电梯下来，上到电[illegible]用飞镖击打[illegible]关让电梯升上去，除此之[illegible]版面没有什么难点。

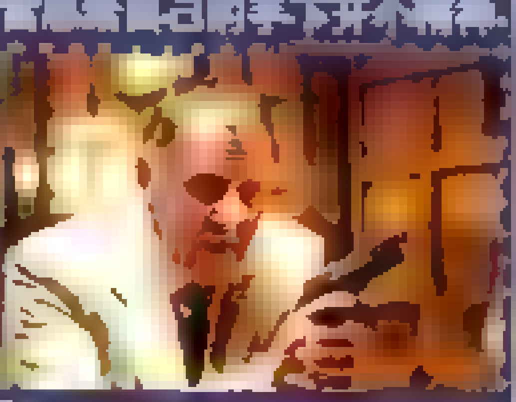
终于找到了福莱斯，铁门后，福莱斯正在跪地的一名壮汉进行辱骂性质的训话，布鲁斯靠近铁门时，福莱斯发现了他，拿枪开始了疯狂射击，不过射击一阵他就会停下来，这时要让布鲁斯蹲下来用飞镖打福莱斯身前被训斥的人[illegible]很快，壮汉中了多发飞镖后就暴走般地扑倒了福莱斯，然后回身冲开铁门跑了，被扑倒福莱斯奄奄一息，先是求饶，然后也是被打[illegible]顿就告诉布鲁斯一些消息，从他口中得知，[illegible]尔康的仓库存放的都是化学药品，而化学药品正由克雷恩医生运向纽约港。



老管家告诉布鲁斯，乔纳森·克雷恩医生同样是佛尔康薪水册上的人，而这一关要穿越屋顶，走投无路时不妨用用钩枪试试，说不定就钩住了上方的铁管，当到了室外，更要大量运用到二段跳和滑行，战胜两个恶徒后，却中了

卡曼·佛尔康

[illegible]



福莱斯

[illegible]

忽然出现的克雷恩的致幻毒气，阿尔佛雷德及时出现救了布鲁斯，并和卢修斯一起用药为布鲁斯解毒。

阿克哈姆精神病院

纽约市助理检查官雷切尔·道森正在阿克哈姆精神病院努力地寻找着克雷恩的秘密，却落入了克雷恩的魔爪，布鲁斯誓要将她救回。

本关有一种敌人十分强悍，就是暴走的疯子，他们力气大且速度快。此外，这一关还有不少枪手出现，小心他们的子弹，尽量少和他们纠缠。从一个医生那得知，原来克雷恩去水治疗室了，布鲁斯要他留在这里等着来救他，没想到却遭到了那个医生的反咬相讥。

布鲁斯告诉阿尔佛雷德，他已获得了水疗室的地图，阿尔佛雷德告诉他，克雷恩应该就在上层，但那里已经安装了安全系统。蝙蝠侠是不会被困难退缩的，既然装了安全系统，那就把系统再拆掉！

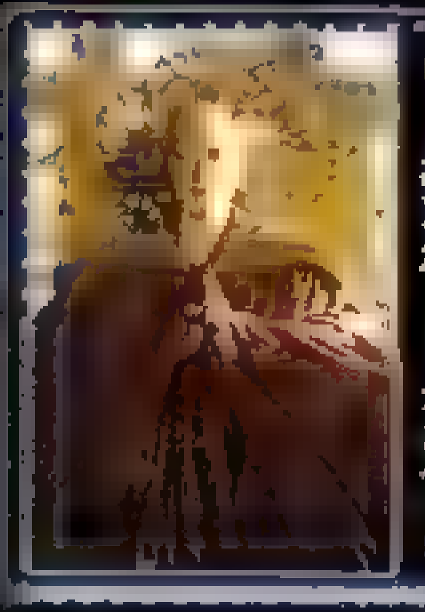
照例一路潜行，当蝙蝠装的布鲁斯出现在监视屏上时，克雷恩嘀嘀歪歪地发起了感慨，当手下问该如何应对时，克雷恩竟然又作善良状"我们这样的善良人还能做什么？报警嘛。"

继续一路深入，当遇到克雷恩时，那家伙竟然嘲笑布鲁斯来迟了——接着，两个疯子被他放了出来，纠缠着布鲁斯大打出手。

这一战非常艰苦，两个疯子身强力大不说，速度也非常快，同时克雷恩还不停地在下扔毒气弹，费很大劲把两个疯子干掉，接着去单挑克雷恩吧！克雷恩出奇地弱，弱得不可思议果然，在胜利后拳打脚踢的逼问中，克雷恩说出了自己是假的克雷恩，而真正的克雷恩医生不在这里！

打倒假克雷恩后，阿尔佛雷德告诉布鲁斯，警察已经到达了，而戈登警官也在其中。戈登告诉布鲁斯，雷切尔已经中了毒，不会再活多久了，布鲁斯则委托戈登将雷切尔护送下楼。如今精神病院已经大乱，而紧急出口也被打开，雷切尔则更处于危险之中。

这一关同样有警察把守，不能被警察发现，否则立刻OVER。至于一些普通打手就不用躲了，打他们解闷吧！由于警察和打手混杂，因此切忌打得爽后一路奔跑，兴许下一处就有警察在，所以本关的取胜关键是小心翼翼，步步

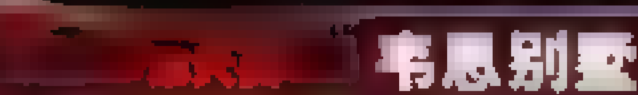


拉斯·奥弗

[illegible]

为营。到了楼顶，更有一场惊心动魄的直升飞机追逐战——布鲁斯将一边奔跑一边躲避直升飞机的子弹，一般来说，只要正常跑就不会被射到，但几个地形高低起伏很大的地方要小心，被射中后也要冷静，先往后跑两步再继续往回跑，不然慌乱地向前冲只会吃更多的子弹。

到了楼下，布鲁斯需要为雷切尔找解药，戈登说出要送他们去医院，然而布鲁斯却执意自己解决。



韦恩别墅

从杜卡德那里得知，克雷恩和佛尔康其实不过是拉斯·奥弗的傀儡，对话中还得知，拉斯·奥弗和克雷恩之间互相提供生化毒素和武器，而对于包括戈登在内尚存的谋杀对象和已

被杀害的人们，拉斯·奥弗仍然是那句话："为了正义的平衡不得不做出牺牲，就像你的双亲和你"，说完，杜卡德离开了，接着两个杀手扑了过来……

这一关的布鲁斯是普通西装登场，武器方面连飞镖都没有，因此很多战斗都无法避免，而敌人又都是忍者，因此一定要小心。

逃离了设下杀手的房间，布鲁斯紧急联系

杜卡德

忍者集团首领时候表和拉斯·奥弗一样信奉自然主义理论，就是他先吞食斯特劳忍者集团并担当布鲁斯的老师，进行种种严格的训练，不仅教会了布鲁斯心灵和肉体上的修行，还教会了布鲁斯隐蔽和狡猾的原则

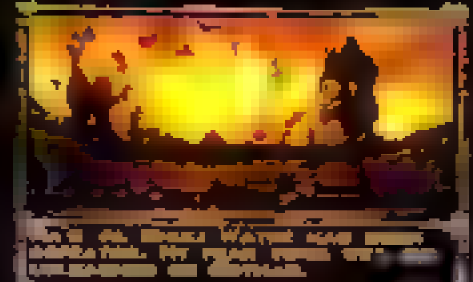
阿尔佛雷德，得知他还好，算是舒了一口气，然而卢修斯还留在火中，而且卢修斯还给布鲁斯带来了一个重要的消息。

拯救卢修斯的时间有限，而房间地形又复杂，因此切忌和拦路的忍者纠缠。下到下层时有两个火坑，跳过后只能加个蝙蝠镖，然后就是绝路——时间紧迫，来不及的话就直接从第一个火坑左边的箱子上一直上跳，之后荡着吊灯来到右边的第二层，强行突破两个忍者后，不要大跳跃，小心翼翼地踩着椅子就吧。不走多余路且荡吊灯没有失误的话，时间会刚好够用。

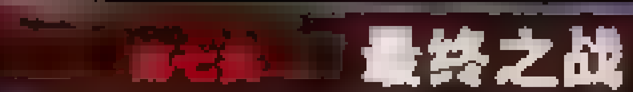
下一个营救房间，最后的一处楼上在下掉火球，还有个忍者纠缠，不过卢修斯就在前面的门里，冲吧！

卢修斯还在研究疯人们所穿过的黑色睡衣，他告诉布鲁斯，他调查出韦恩集团最近涉及到的武器是微波发射器！拉斯·奥苑正是想用这个来散步病毒，让病毒蔓延整个纽约市！

此时，望着烈火中的韦恩别墅的拉斯·奥苑，也正筹划着将恐惧病毒通过空气传染给纽约市乃至整个世界，让全世界都将每日笼罩在



无端的恐怖阴影之下，没有创新，没有勇气，只有恐慌和畏缩——而此时人类最伟大的城市之一纽约市，即将毁灭于一旦……



最终之战

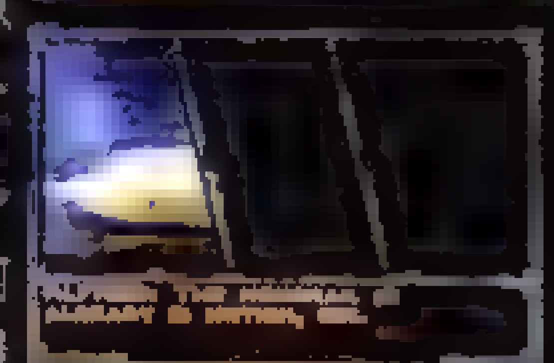
阿尔佛雷德告诉布鲁斯，拉斯·奥苑将带着微波发射器乘坐单轨列车奔向目的地，让病毒通过城市饮用水管流向千家万户……

第一版面不要恋战，出来跳到楼顶直接冲过去，没必要和那些疯子纠缠。接下来将拦截拉斯·奥苑的单轨列车，同样不必理红衣疯子，到达目的地就是了，只是中途一排钢管和几处需要弹墙跳的地方都很考验玩家的操作熟练程度的，到了尽头，竟然碰到了变成绿色的恐怖

乔纳汉森·克雷恩

[illegible]

的脸的克雷恩，他现在否定了自己的大名，自称"稻草人"，他的毒气会让布鲁斯方向错乱，而突击的威力也很大，不过只要放蝙蝠，然后趁他攻击后的喘息时跳到他身后攻击，就能很快搞定他。

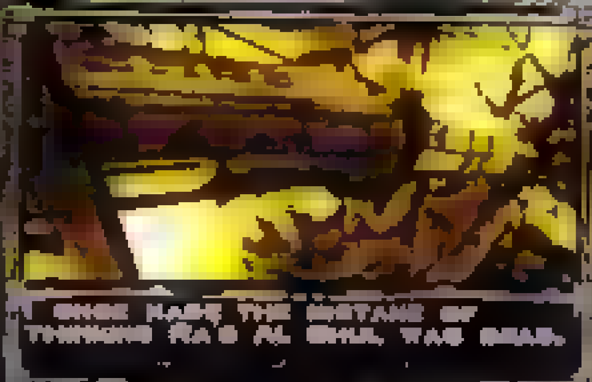


灭掉"稻草人"克雷恩医生后，阿尔佛雷特告诉布鲁斯，拉斯·奥弗的单轨列车已经发车了。

接下来的版面都有忍者把守，近攻和飞镖都很厉害，利用地形和二段跳躲开他们吧。不过有几处高空跳跃的地方还是要小心，有时你刚想翻身上墙，上面的忍者就可能一镖把你打下无尽深渊。

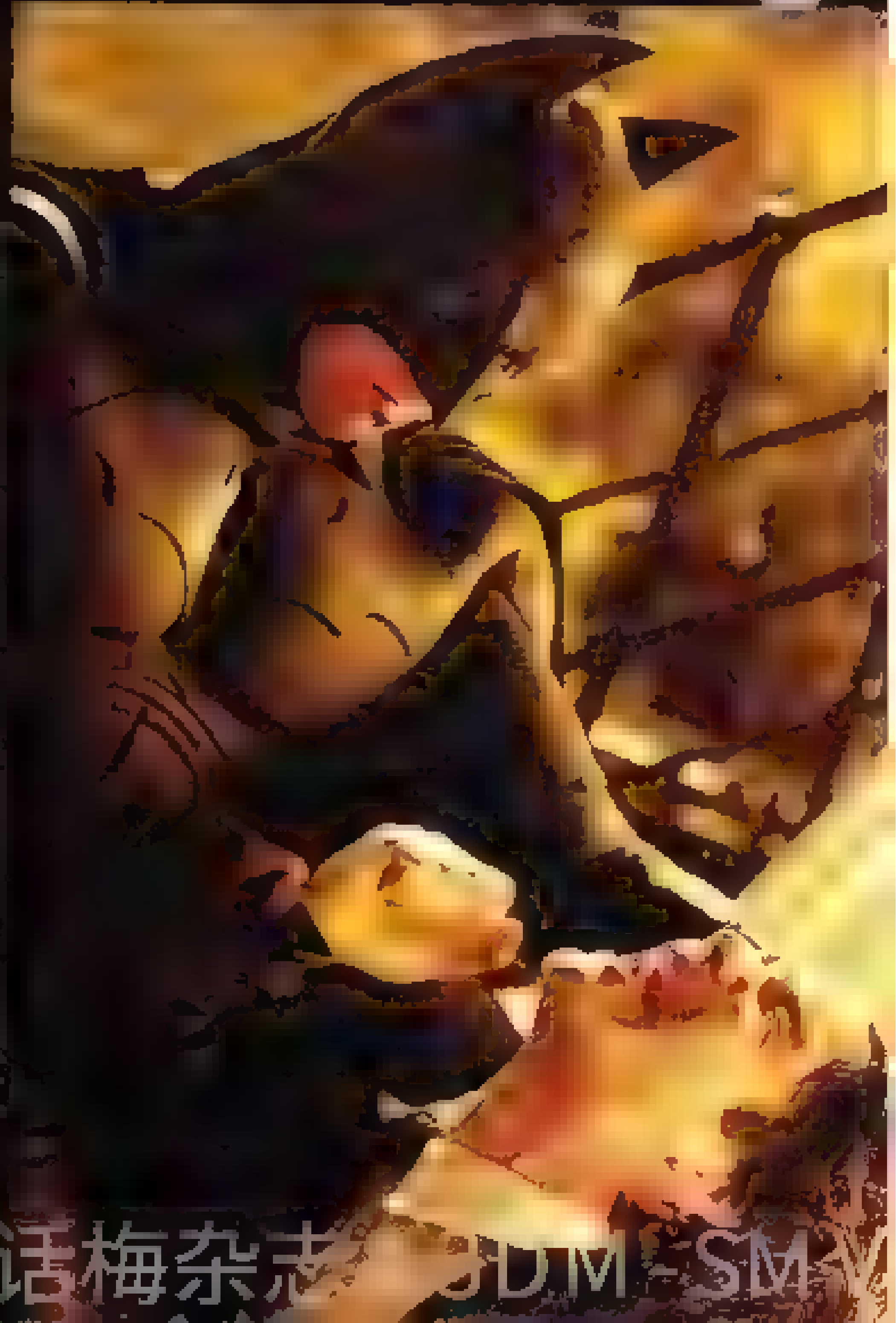
在火车顶上一路前进，布鲁斯终于追上了毒气事件的幕后主谋拉斯·奥弗的忠实使者，也是自己老师的杜卡德，而杜卡德也认出了蝙蝠侠就是一直以来都以为很懦弱的布鲁斯·韦恩，而对于布鲁斯的正义言辞，杜卡德更觉得不可思议，因为他的印象中，背负着夫母被杀的仇恨的布鲁斯是和他一样痛恨纽约市的，而懦弱，自然指布鲁斯当时没有去做杀人这样他认为必要的事情。

决斗开始了，杜卡德和两名忍者一齐对布鲁斯发起进攻，他们的进攻异常凌厉，不要试图和他们面对面地硬拼，那样只会让你输得很惨。靠左边有三个火药罐，跳到罐子左面他们攻击不到处切换武器，用烟雾弹或闪光弹可以让他们昏迷和失明——这时就用威力最大的勾拳痛击杜卡德，由于两个忍者和他在一起，自然也不能幸免，把两个忍者干掉后，再杀杜卡德就出奇的简单——把他顶在火药罐处痛打就能将他解决掉。



毒气危机被拯救，佛尔康、福莱斯，克雷恩等罪恶之徒都为自己的犯罪行为得到了应有的惩罚。 纽约市民心目中，蝙蝠侠依旧神秘，但他 楚地知道，一旦再有犯罪分子横行，蝙蝠 还会出现惩恶扬善。

通关了，游戏结束了， 有的不只是这些，接续通关记录，还 打 HARD 难度的本作，HARD难度下有很多变化，如电脑角色的攻防时机把握得更好， 目可以直接进入下一版面的地点在 HARD 难度下需要打倒附近全部的守卫才准通过等等，试试挑战吧！



文 ChinaGba 还是菜鸟，流云 编 铭风

最近GBA上的大作不多，各位放暑假的读者一定在温习老游戏吧。这次我们为大家献上攻略的《球斗士X》可是一款十分不错的游戏哦。如果不查资料的话，还真不知道本作由《V JUMP》上连载的同名人气漫画改编而来。虽然在国内名气并不怎么样，但这跟游戏的素质毫无关系。游戏是十分优秀的，手感十分好，同时漂亮的游戏画面和另类的玩法都让人无法抗拒这款游戏。人物造型十分有个性，而人物在战斗中挥动的武器根据装备而产生变化，还能使用华丽的必杀，这让以战斗为主体的本作十分耐玩。下面就让我们来介绍一下本游戏吧。

球斗士X GBA
◆Bandai◆A・RPG◆2004年10月28日◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆64M◆4800日元
◆对应GBA专用通信对战线，GBA专用无线通信端子

何谓“球斗士”？

在介绍游戏之前先为大家讲解一下游戏的世界观吧。在游戏的世界里，最火爆的体育运动是一种叫战斗滚球的运动，而此运动的参赛者统称为“球斗士”。比赛是在一个周围有落穴的赛场上进行的，球斗士装备着由竞技公司开发的能量徽章，能够将人体的能量释放出来在周身环绕，形成球状，这是进行这项体育运动的基本。球斗士们战斗用的武器被称为“斗具”，有剑、盾牌、鞭子和各种飞行道具。运动的目的便是将对手打入落穴中，最后打入次数多的便是胜利者，战斗要素十分浓厚。

游戏的模式

本作有两个主要的游戏模式。最初能够玩到的是漫画模式，讲述了原作中的主角仁如何夺得冠军的故事，而玩家能够在此模式中熟悉游戏的各项基本操作，这里值得注意的是此模式的剧情是跟原作漫画一样的。将漫画模式通关后RPG模式便会出现，这才是本游戏的主要游戏模式。游戏的主角是玩家的自定义主角。主角的武器和技能等数量十分丰富，两者的数量都在100种以上，玩家可根据喜好进行装备。在此模式中，玩家将联合学校里的同伴，一起挑战世界最强的选手“マルス”(最顶点球斗士选手的称号)。

基本菜单

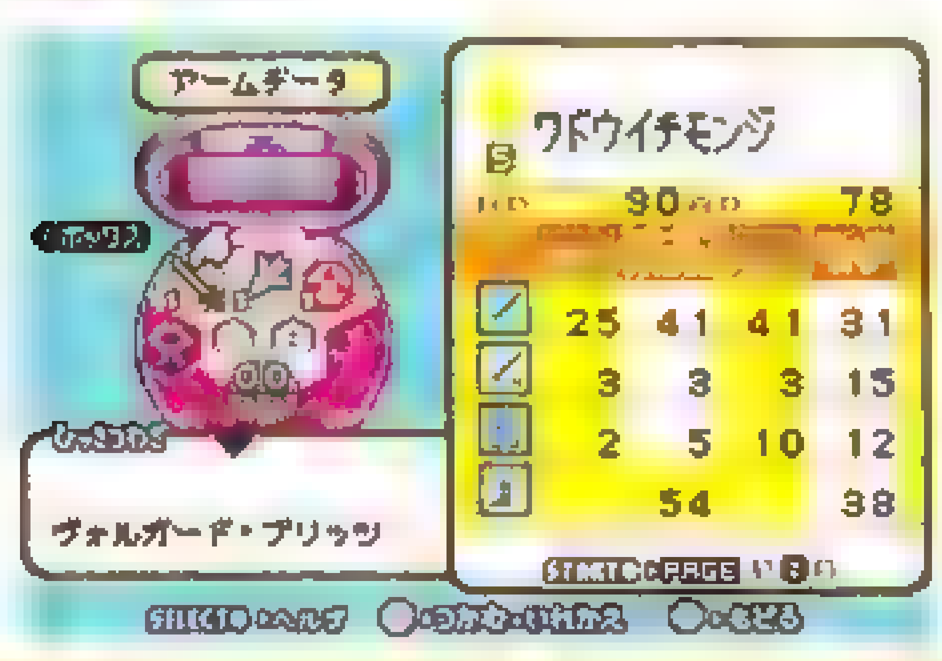
アーマレット	状态一览，按左右可切换徽章状态和人物状态。查看状态时间按A可进入装备和能力的界面中去。
だいじなもの	得到的事件道具一览
せってい	游戏设定，最后一项可调整信息速度。
きろく	储存游戏

装备菜单

※在商店或斗技馆内的红色机器前按A键可弹出此菜单。

アーマレット：进行装备更换。图左方掌机模样的是斗具装备栏。第一排是武器装备，第二排为道具装备，下方的数字为可装备总重量。游戏中每件物品都有1～5不等的重量，一旦身上所有装备的数值加起来超过可装备的总重量则会使战斗中的球回复槽长得令人咋舌，所以宁可少装东西也不要超重。还有主角并不是一开始就能装备所有种类的斗具，要学会相应种类武器的マスタ　技能才能装备。右边显示的是所装备武器的各个性能，更换武器时可做参考用。而下方则是当前武器所组成的必杀技，光标移上去后可查看发动方法。

ボックス：储存物品的箱子，按L、R键可以切换箱子。而按左右可在物品和装备这两个界面之间切换。



リスト：查看游戏中得到的装备，道具以及人物图签等。按L、R键可以切换所查看的种类。而START键可详细查看相关的资料。

パスワード：输入密码可以得到一些强力装备或隐藏角色，具体见后文附录。

战斗系统解说

按键说明：十字键的作用是移动，A、B、R键分别对应玩家所装备的三种斗具，按住放开可发动蓄力攻击。在战斗中，顺序按动按键交替使用三种斗具可以形成连续技，给敌人很大的伤害。L键配合方向键是球攻击。L键+任意两个武器键就是使用对应的必杀技，必杀技的效果随着玩家所装备的武器不同而不同，详见后文列表。

界面说明：图中右上的紫色槽为AP槽，游戏中几乎所有的行动都会消耗AP槽，只有移动可以回复AP。AP槽为空时不可以进行任何攻击，AP剩余量在刻度以上就可以使用必杀技。一般来说大量消耗AP槽的行动是球攻击和必杀技，所以使用的时候千万要掌握好时机。右下的黄色槽为体力槽，体力槽全空时操控角色会变成球治愈状态，此时体力槽旁边多出一条球回复槽并开始慢慢减少，减至空时回复为正常状态。体力槽随变成球的次数增加而减少，球回复槽随变成球的次数增加而增加。一旦操控角色落洞则全部回复为最初状态。图中左上的数字是限制时间倒计时。左边的槽是顺位排名，得分越多的排得越靠上。一球定胜负的比赛没有该槽。

战斗说明：战斗的规则一般都是在限制时间内得分最多者为胜利者。但也有一些练习赛的规则是一球决胜负，即是说谁先得分算谁赢。战斗的场地上有2～4个黑洞，将对手攻击至球状态后撞入洞中即可得分，自己操控角色落洞则扣一分。战斗中除了用武器攻击对方造

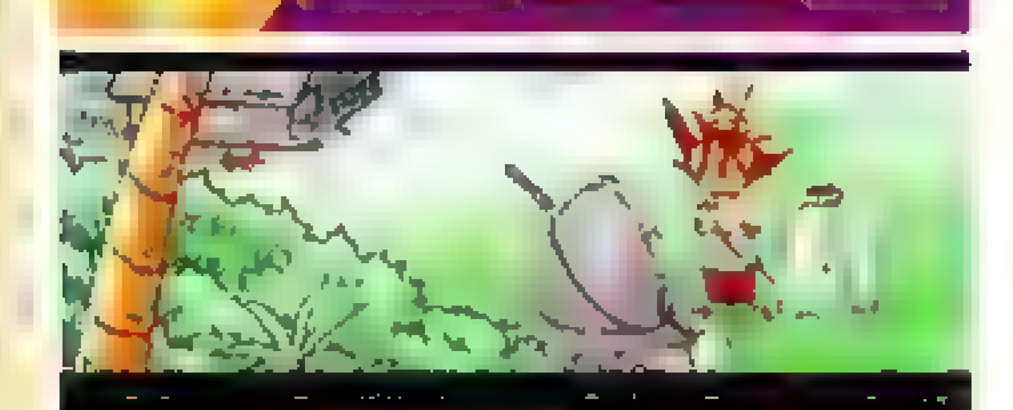
成伤害或击打对方入洞外还可以使用球攻击。球攻击的过程中是完全无敌的，但是此状态是会掉入球洞造成失分的。与对手的球攻击相撞时双方全部弹飞。

关于角色培养

在RPG模式一开始，能够选择主角使用徽章的类型。而这个徽章，不但能够使角色发动必杀时的特别神兽发生改变，也决定了角色的成长类型。角色在升级时还会学会增加能力的技能（V SKILL），但只能装备五个，其他的只能舍弃掉。不过在中央城镇的大商店右边柜台能够花钱回忆起这些技能。按喜好培养角色吧。

漫画模式

登场篇

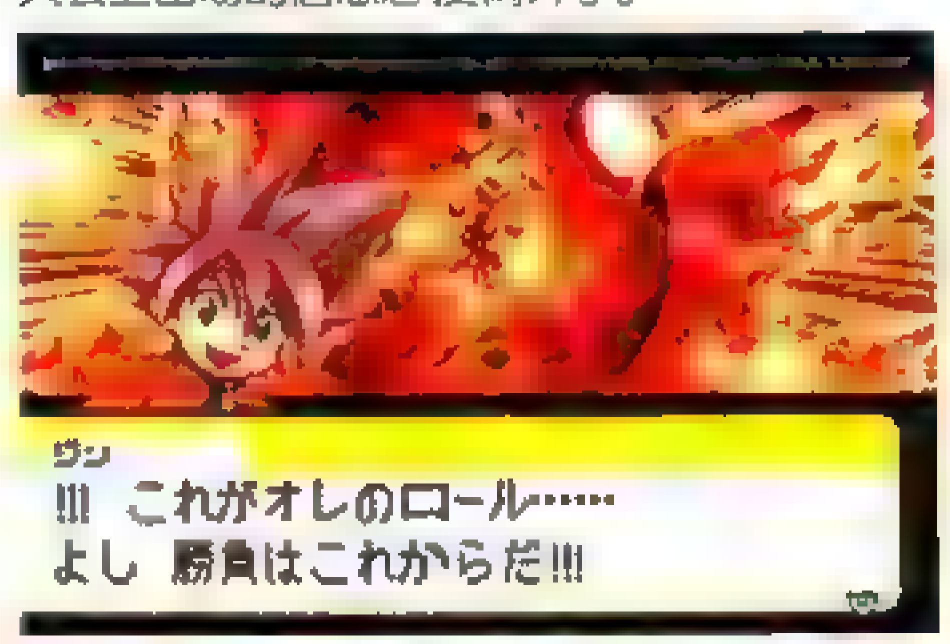


遵从死去爷爷的嘱咐，主角仁（ジン）离开小岛前往真丸镇。一进门便见到自己所要寻找的コロナ受到欺负，在将坏人赶开之后得知对方是明天斗球比赛的对手，光圆寺中学的良（リョウ）。既然如此，相约在明天的战斗中决胜负后对方离开了。

来到コロナ家，コロナ为主角详细介绍了斗球的基本规则和操作（选第 项就是查看说明），之后会进行模拟训练，将对手打成球后，用盾牌顶入落穴便可。在战斗中熟悉了操作后主角在コロナ的带领下去取徽章，得到的竟然是稀有的火鸟徽章！第二天，真丸队果然不是良的对手。在良的挑衅下，仁出场了。虽然由于仁不会变球攻击而大为吃亏，不过在第2回合的交锋中良输了……

激斗篇

由于比赛的胜利而使仁爱上了这项运动，希望自己能更强。另一方面，良轻易被修所打败，而修的目标则定在了仁身上。队长开始了和仁的练习战，他告诉仁方向↑攻击键使出的冲刺斩可将变球的对手弹开。之后是3对1的战斗……这里队长教授的是蓄力攻击，按住攻击键后可发动大范围的攻击。胜利后修前来挑战，战斗前コロナ告诉仁，被打成球治愈状态时按方向键+L键可进行移动，逃开敌人的追击。虽然仁在战斗中觉醒了真正的能力，但修比想像中要强……胜利的修透露了他将在斗球大会上出场的信息后便离开了。



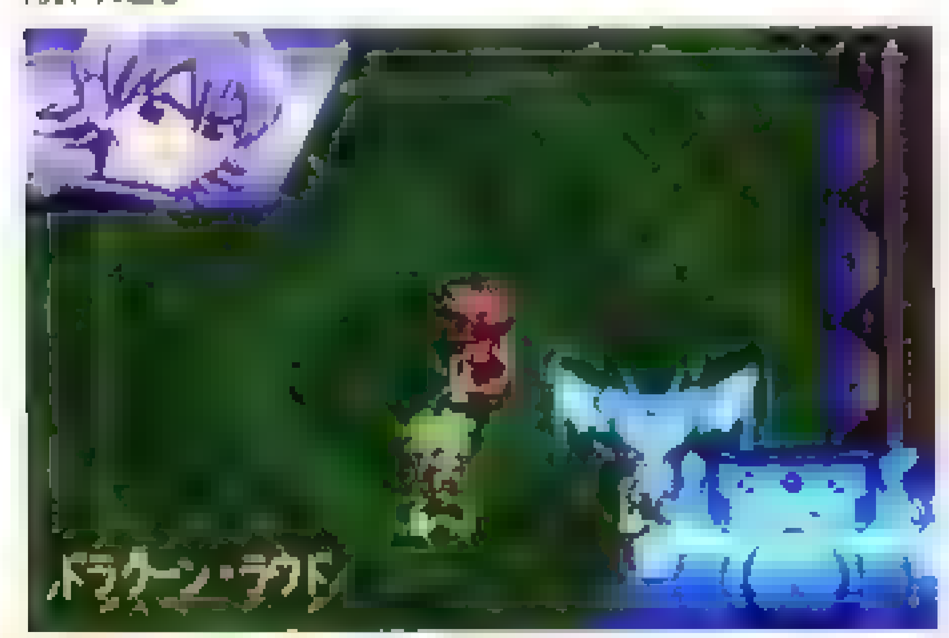
修行篇

为了能打倒修，仁在コロナ的带领下，仁来到了红莲（グレン）门下进行修炼，可惜还是要进行入门的考验。在分别打到指定数量的练习用球后，红莲承认了仁为自己的弟子。而良和修，为了取得大赛的冠军，也在拼命努力。第二天，红莲的手下败将又来挑战，这次由仁

代为出战。得知了超杀的发动方法：在AP足够的情况下，L、R和A键同时按下。胜利后红莲看出了仁的弱点，准备在接下来的时间进行针对性的修炼。

アレーナ篇

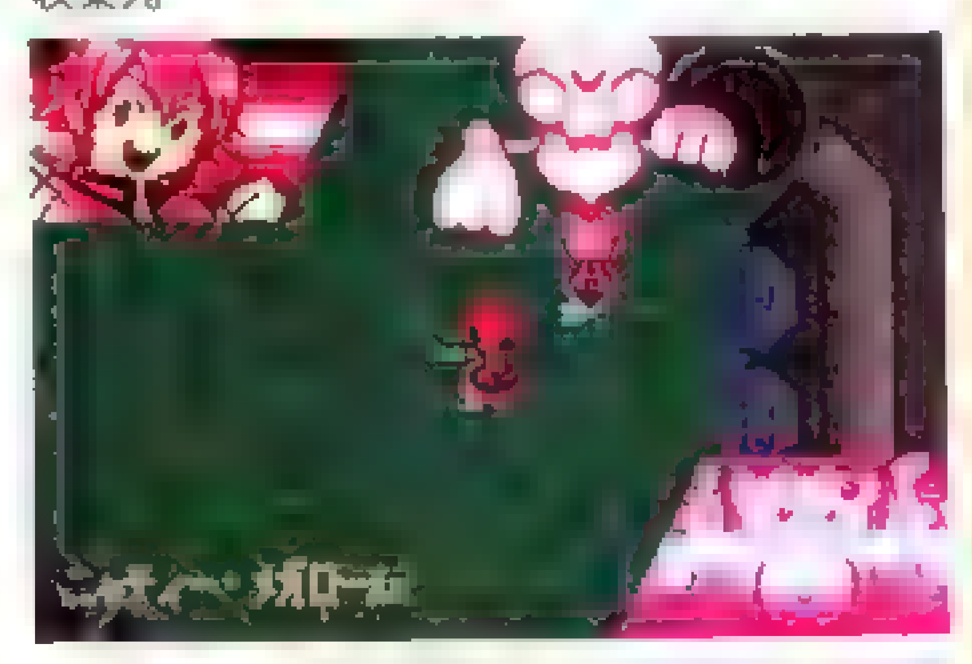
斗球大赛终于在アレーナ召开了，一名叫托达(トータ)的家伙突然冒出，告诉主角得到奖品グランディウス的将是他。听到这个主角当然不甘示弱，一番斗嘴之后，比赛开始了。在这里主角仁将要经历多场战斗，基本操作在之前的篇章里已经很详细介绍了。仁战胜托达、良和修之后，面对的是自己的师傅红莲。一场恶战后终于获得了最终的胜利。不过，游戏才刚刚开始。



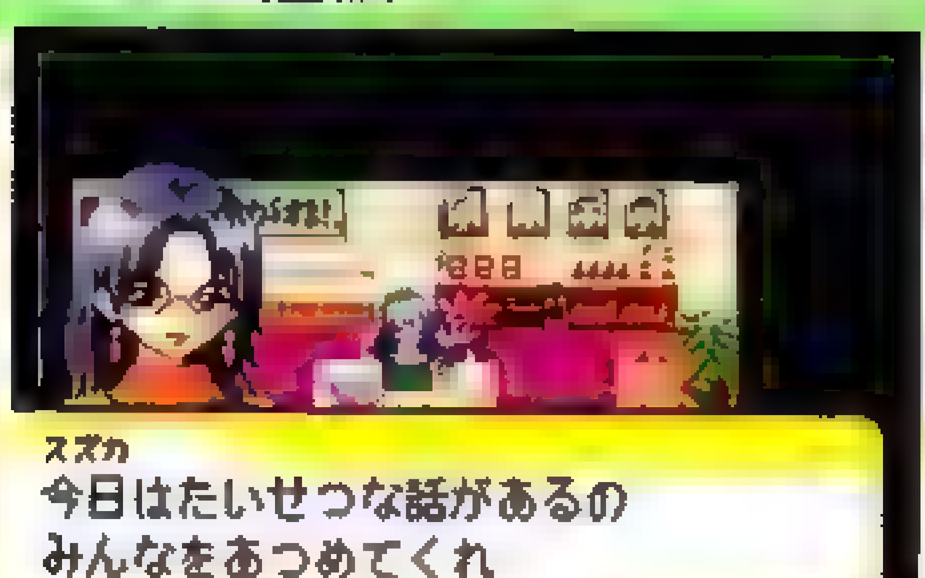
RPG模式篇

非常遗憾的事情在进入RPG模式以后的第一秒钟就出现了。这个模式中的主角不是并漫画中的主人公仁而是自定义主角。其实进行原著模式的时候就有不好的预感。漫画的FANS们多少会有些失望吧。模式开始时要在5个アーマレット中选择一个。选择完毕后(我选择的是紫色的……什么？你说不知道哪个是紫色？)就让我们以转校生"鸟"的视点来进行游戏吧。LETS' GO!

刚进入胜飞中就遇到了球斗技部部长小町(コマチ)。简单的介绍后就是一场练习比赛。这场比赛难度很低，掌握好手中武器的性能即可轻松获胜。要注意的是现在还不能使用必杀技。在这里要说明一下，RPG模式中是可以升级的，所以在比赛时要尽量多得分，因为比赛完毕后得分数差越大获得的经验值越多。为了更快的成长就不要给对手喘息的机会。取胜后可以在胜飞中校园中逛一逛熟悉一下环境其实主要还是搜刮V钱币(具体地点参看V钱币收集)。



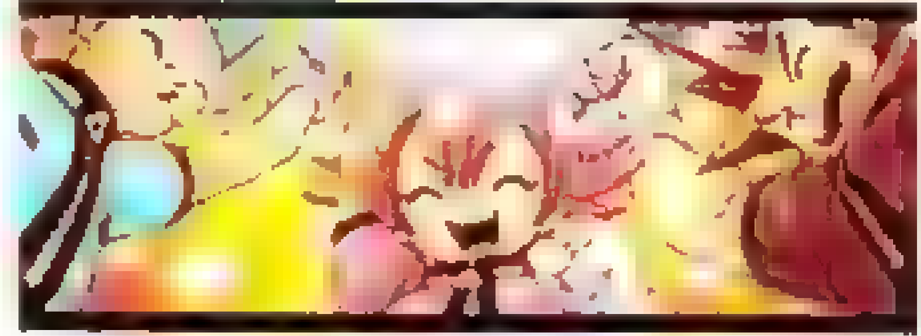
翻箱倒柜结束后就可以去2楼的学生会申请球斗部预算。没想到刚进学生会的大门就看到已经有两个家伙先下手为强。为了今后球斗部的正常运行这预算是不能不要的。这时学生会长那个眼镜男提出要进行一场球斗技比赛娱乐一下。测试我们的实力是吧？好，天堂有路你不走！不过比赛比想象中的要稍困难些，此战场地较小，所以使用球攻击时要小心不要自己滚到洞里。眼镜男的普通攻击和必杀技距离比较远，不过普通攻击范围相对不大且必杀技有死角。距离他远的时候多利用球攻击接近他然后死命的抽。赢了比赛后眼睛男说好久没有这么痛快的流汗了。虽然失败了，但是很比赛的过程让他感到兴奋。另人意外的是　眼睛男决定加入球斗技部。回到VR部(就是球斗技部)找小町一起去见校长。出现在眼前的校长居然



是眼镜美女，一番交涉后校长提出VR部必须达到4名会员才可以给予资金。要知道在这种情况下要控制住要冲上去把对方揍成生活不能自理的冲动是很困难的。不过嘛，她是美女哦！嘿嘿。交谈完毕会进行一场与练习机器进行的训练，只要攻击到5个就可以结束训练，很轻松。训练结束后可以从"シャムシール"和"リーブラスター"两件武器中挑选一件。シャムシール近距离范围攻击，攻击力高但是攻速相对较慢。リーブラスター攻击距离较远，但攻击力和速度并不高。

在学校里找了大半天也没有一个愿意加入VR部的。众人失望地回到部室准备休息一下，改日再说得会员。一脸沮丧的众人回到部室发现一个叫做ライバ的家伙已经在这里了。"抓小偷啊……快抓……"鸟还没有喊完就被小町踢飞"他是我的哥哥！"既然是熟人就好办事了。踏破铁鞋无觅处，得来全不费功夫，邀他加入！3秒钟后……失败。这家伙不但不肯加入还对鸟冷嘲热讽一番。看来只能用比赛来解决问题了(与小町对话后就可以与ライバ比赛)。比赛前可以整理自己的装备，建议把刚才校长送的武器装备上。进入比赛后突然发现想赢他还是有一定难度的。ライバ的攻击范围比较大，攻击力也很高。快慢结合的攻击方式往往让人喘不过气，只有抓住瞬间的空隙才能进行连击。好在他的必杀技不是很强。艰苦的获胜后满以为他会加入。可这小子当真是一点面子都不给。

再次讥讽了鸟几句就离开了。回到VR部室，现在已经可以用部室中的机器更换装备了。熟悉一下整备操作吧。找部长谈话她会让鸟抓紧找会员，这MM不愧是部长，使唤人的功夫很是了得。鸟无奈地走到门口却差点被一个超级赛亚人发型的家伙撞飞。不过既然自己找上门来的当然是不能放过了。部长大人亲自出马，软硬兼施终于让这个家伙加入，不过条件嘛，就是要赢他。这种苦力活一向都是鸟来干的。REALY GO！战斗场地依然是只有两个洞口。イカヅチ的攻击速度快的惊人，不及时防御躲避的话被他一套连击打到就直接变球了。但是相对的攻击距离就小一些了。所以要贯彻游击战的精神，球攻击使用的时机要掌握好而且尽量同时兼顾逃跑和攻击。这时去找校长可以通过试练获得新技能マスター并得到以玩家给アーマレット取的名字命名的一张盾。最后要对战的是校长大人，实力比较强，小心应付。人数终于凑齐了。VR部正式成立！



终于可以自由行动了，大兴奋。由于游戏自由度较高我在这里将每个区域的要点罗列出来，大家自己注意。不过由于事件和分支过多版面有限所以不能一一写出来，请大家谅解。

胜飞町

1.首先要去胜飞町购物，虽然没有什么太好的东西但是总比身上的装备要强一些。

2.出商店后看到一个鸡冠头的小混混。对话选第2项可以进行对战。战斗规则是一球决胜负，先进球的就算胜利。所以千万不要马虎。另外，这么龌龊的一个家伙用的アーマレット竟然是那可爱的小猫(汗)。

3.商店右边的房间右上的机器可以抽奖，一次1600块。由于是抽奖所以奖品随机。不过不要抱着S/L的想法。因为每抽一次结束系统会自动记录一次。不过还是有不少好东西的。有钱的话值得冒险。游戏中几乎每个区域都有抽奖屋，而每个区域的抽奖屋能够抽到的道具是不同的。胜飞町的抽奖屋比较容易抽到盾类装备。

4.在体育馆中可以进行4人混战，实力固然要具备，而运气也是不可或缺的。拿到第一就有奖品拿哦。不过不要贪多，越到后面越难打还是等实力再强一些的时候再来挑战吧。

5.GYM屋中的蓝发MM可以无限次比赛，同样是一球决胜负。战胜她很简单，如果等级不高就当做练级好了。

6.町中的まんげつ店里可以遇到部长大人。对话选第2项后与上方的绿发大叔アサマ交谈可以进行一场对训练机器的练习，限制时间内攻击到规定个数的机器就算获胜。通过两次后与アサマ大叔进行比赛，再次取胜后习得盾类技能マスタ ，并得到以玩家给ア マレット取的名字命名的一张盾。

田万里村

1.此处的抽奖屋比较容易抽到突击类武器。

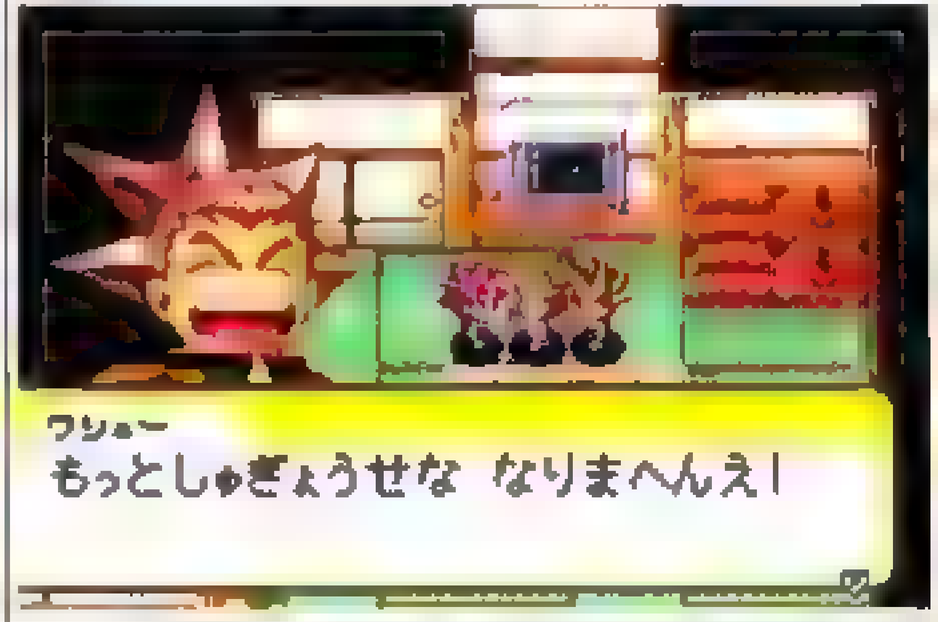
2.GYM屋中可以进行4人乱战。

3.イカヅチ的家左边有蓝色卷毛男可以挑战，一球决胜负。基本上没有难度，只要注意他用的是远距离武器就可以了，取胜应该不是问题。胜利后得到一把剑。

4.这里有个花丛，左下的水池边上有个老奶奶(真的很老啊)可以对战。(尊老爱幼的美德哪里去了？)别看她老态龙钟的样子，对付起来还是比较困难的。首先她用的是长距离突击系武器，攻击力和范围都有保证。加上冰场地会

有一段惯性滑行，所以对主角的威胁还是蛮大的。不过也可以利用她的惯性，看准她突过后快速闪身绕后，然后一顿乱切。至于规则嘛，老规矩——一球胜负。

6.与イカヅチ的家中的欧巴桑对话可以进行3场试练，第一场试练是限定时间内攻击机器20个。第二场试练是与一对双胞胎对战。注意他们的武器有混乱效果，建议游击战。第三场试练是与欧巴桑进行。这个大婶实力不俗，不过个人感觉比前一战要简单。需要注意的是这三场试练的场地是冰场地，比较滑，需要一定时间去适应。全部获胜后可以取得突击类マスタ 技能，此后可以使用突击类武器，并得到以玩家给ア-マレット取的名字命名的一把突击类武器。



7.后期与村中右上挡路的男子对话可以进行对战，胜利后男子让开路，从而可以到达后面的稀有物品商店(レアVショップ)。

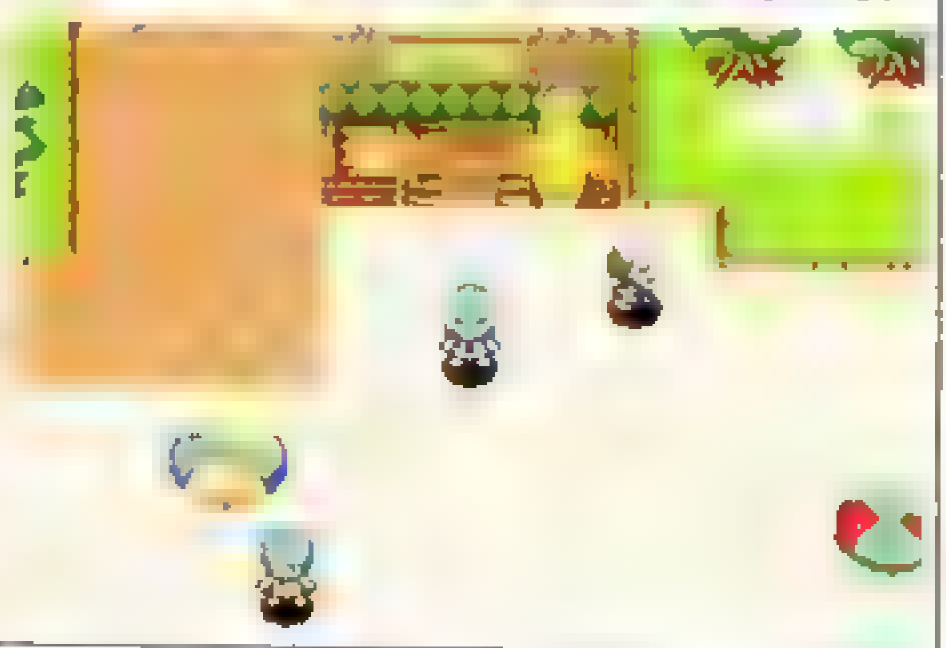
弹打浜

1.与海边酒吧中的银发男子对话可以进行对战。这个场地比较大，无论打游击还是死拼都不算难。惟一要注意的是他手中的钻头是多段打击，一旦全部击中损失不小。

2.完成上面事件后与酒吧中左上的赤发女孩对话后去找鱼屋外的クニガニ对话。再返回酒吧与女孩交谈后进入对战。クニガニ大叔的

实力相当强啊。全部是远距离攻击，并且附带特殊效果。虽然近战时可以占到很大的便宜，但是想要接近他却不太容易。而且一旦近身他很大的几率会发动必杀技。不过好在规则是一球胜负，运气再差多打几次也肯定能赢。

3.胜利后去GYM馆中可以找クニガニ进行训练。训练第一场依然是对机器战，这次打倒10个就可以了。第二场战斗是要攻击到40个道具，这一战最好装把大剑来打。第三场试练不用说肯定是要和大叔对战了。大叔的能力和初次交手完全一样，胜出后就可以习得飞行系マスタ一技能。同样的一把以玩家给ア一マレット取的名字命名的飞行类武器是必不可少的。



真丸中

1.在学校门口与左边MM对话可以与球斗士正统主角仁进行对战，仁的攻击技巧和攻击力乃至速度全部都非常高，几乎没有太多反击的机会，想赢他是非常难办到的。不过先别着急，这里整个场地上都散布着道具，而这里的规则不是将对方打进洞而是看谁加的道具多。想要提升抢道具速度的话故意被对方打成球形弹也是个不错的办法。

2.在教室1A会遇到部长大人。与她对话后会与修以及良进行两场对战。这两个人的实力自然不用说，修对付起来稍难，他的必杀技比较讨厌，攻击力非常高。基本上挨上一下血就空了(当然，我并没有刻意练级)，而且还要120秒内决胜负。总之活用球攻击吧。良其实也很麻烦，但是好在规则是一球胜负。所以赏他一个必杀再连切几刀就可以一脚把他踹洞里去了。如果对操作没信心的话还是过一段再来挑战吧。

3.与教室2A中的红发少年对话进入对战。老规矩，一球胜负，感觉很弱的对手。

4.在通过飞行系マスタ一技能试练的情况下

到图书馆与樱对话选第二项。回到胜飞中图书馆将书架全部调查一遍后回到真丸中图书馆。这时与樱对话就可以进行试练了。第一场对机器战，目标10个。第二场改为20个，不使用飞行系进行此战是很难达成的，即使使用飞行系武器时间依然很紧。多碰碰运气吧。第三场对战樱，她的攻击就是远距离的。无论近身与她肉搏还是远距离狙击她都不太难，她的必杀技可以将主角的视野遮住一段时间，要小心闪避。取胜后获得EX飞行系マスタ一技能和一把以玩家给ア一マレット取的名字命名的EX飞行类武器。

真丸町南

1.与体育场中最左边的男子对话进行对战。规则：一球胜负。

2.与町中左下的粉红发色的女孩对话进行对战。规则：还是一球胜负。

3.与町中园林处的家伙对话进行对战。规则：仍然是一球胜负。

4.在町中找到イカッチ与他一起组队进行4人对战。乱战真的没有太多技巧可言，不过这次有帮手，打起来轻松多了。但是还是尽量别往人多的地方扎。连续获胜两场后得到ア一ムスケ一プ。

5.前面如果已经习得剑系技能マスタ一那么在这里右下过桥到达得グレン的道场中与红莲对话可以进行剑试练。第一场是要击倒20个机器球。第二场要在40秒内得到30个道具。第三场与第一场相同。最后与红莲进行战斗，手里装一把飞行系斗具可以轻松的赢他两三个球。胜利后习得EX剑系マスタ一技能并得到一把以玩家给ア一マレット取的名字命名的EX剑类武器。

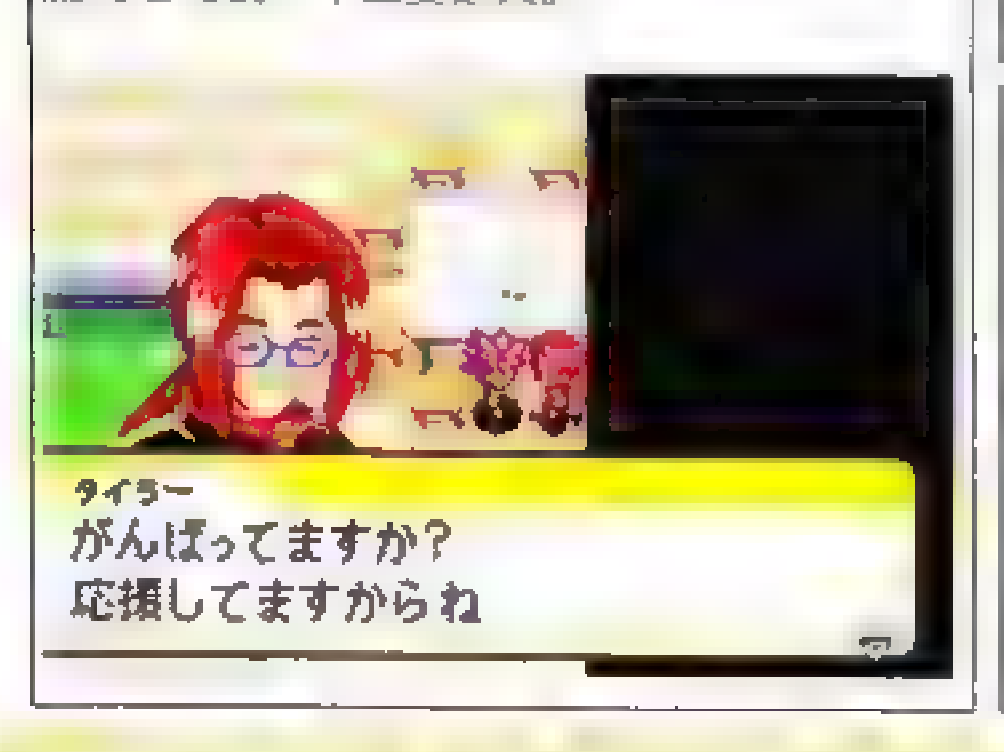
6.游戏进行到后期再来到グレン的道场可以与仁进行一场救火比赛，扑灭火多者为胜。胜利后红莲赠予主角一件装备。

真丸町北

1.与真丸塔中左边的阿夫罗头型男子对话进行对战。规则：一球胜负，轻松取胜。

2.与GYM屋门口的男子对话选择第一项进入。在里面与组队进行连续3场的4人对战。前两场难度不大，最后一场战斗对方两人的必杀技特别的狠，所以一定要倍加小心。建议级别高一些时带上防御对方攻击的道具再来挑战，否则一个不小心就有可能导致满盘皆输。

3.在习得突击类マスタ 技能的情况下与小公园右边的GYM馆中タイラ对话选第2项帮他送信。去光圆寺町的道场与良进行一场一球胜负的对战，胜利后再次进入道场与良对话。全部完成后返回与タイラ交谈可以进行试练。第一场是打10个机器，比较轻松。第二场仍然是打10个机器，但是这次的机器要攻击两次才会被击破，而且他们攻击力也不低，在60秒的限制时间内达成条件有些困难。建议用大剑加弓箭的组合来进行此试练。第三场是1对2，对手是修以及良。他们的攻击很凌厉，建议配上一面EX盾和他们打游击，切记不要死拼，远距离攻击才是制胜法宝。另外要说一下的是的是这个场地中的墙壁在经过多次球撞击后会消失。这时掉入消失的墙壁位置的洞同样算对手得分。胜利后得到一个回复道具。



光圆寺町

1.如果之前习得盾类マスタ 的话现在就可以与上方寺院门口得フジ对话进行试练。老规矩三场战斗，第一场VS机器。第二场与フジ的弟子进行1对3的战斗，难度比较高。这三人远中近攻击全部具备，而且有必杀就放，被他们搞的惨败是很正常的。强烈建议买上个防御对方攻击的道具装上。以后再遇到1对3的战斗最好都准备好能够防御对方攻击的道具。相对于第二场对战第三场就显得轻松多了。不过フジ的盾用的是攻守结合，不要大意。艰难的完成试练后就可以装备EX盾类技能マスタ ，此后就可以装备EX盾了。同时还可以得到以アーマレット名来命名的一面EX盾。

2.稀有物品商店中有很强的突击类武器卖，不过全部都是EX突击类。等以后习得EX突击类マスタ 技能再来购买吧。另外这里的回复类道具建议买上几个，很实用的。

3.道场下面遇见部长大人，对话进入对战。这次的对手又是修以及良，战斗模式是4人对战。嘿嘿，终于与我们可爱滴部长大人一起组队战斗了。部长大人你放心！对手所有的攻击由我的身体替你挡下！说是这么说，到了实际对战中最好用的战术就是与对手保持一定距离用部长MM做肉盾。由于场地比较大装备飞刀系武器远攻吧。

グローブタウン

1.这里的Vセンタ 可是个好地方，一楼可以花钱习得以前升级后去掉的特技。二楼和三楼可以进行VRX对战(就是联机对战)。

2.Vセンタ 右边就是Vショップ，共有3楼，第三楼是稀有物品商店。

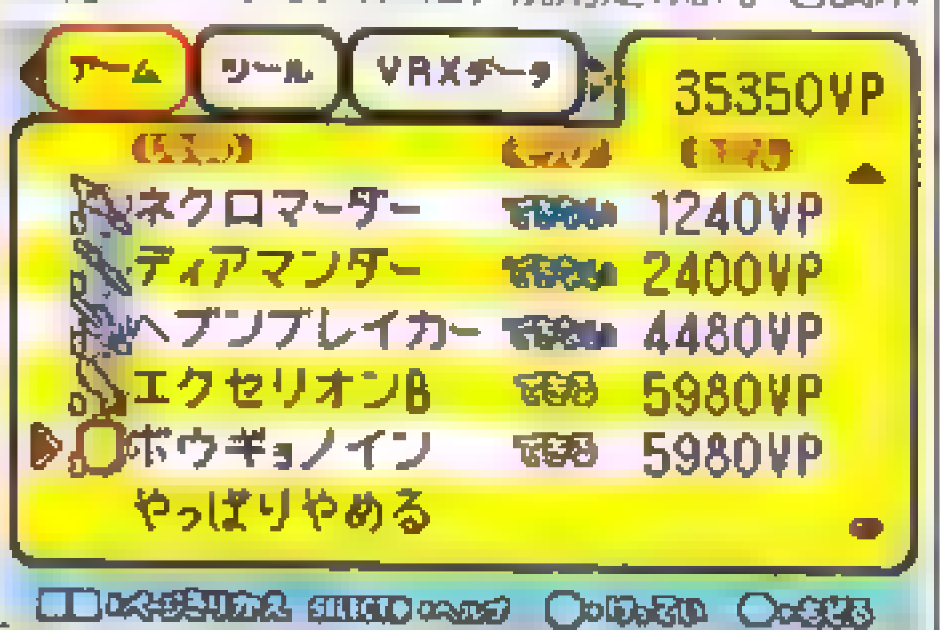
3.喷水池旁有两个人可以挑战，都是一球胜负，难度不高。

4.喷水池右边会遇见修，对话选第2项与他进行一场抢道具的练习。此战一心抢道具就可以了，很轻松。胜利后得到一个回复道具。

5.在グロ ブタウン右下的海边可以找到イカッチ，对话选第二项会自动回到弹打浜海滩进行一场对战。规则是抢道具。没什么说的，轻松取胜。

6.后期来此在竞技场门口遇见部长可以进行比赛。

收集得也差不多了，回到胜飞中吧。在VR部外的过道中与一位蓝发男子对话后可以与开始时与主角抢资金的两个家伙进行2对2的对战。与主角搭档的是眼镜男。比赛结束后那个看起来很高傲的MM居然大哭起来(汗)。接着进入教室1-1，与里面的紫发(什么?你还不知道哪个是紫色?)少女对话后部长会要求大家做练习，可是眼镜男和刚针刺猬男说肚子饿了要去吃饭，说完就溜了。部长大人立刻暴出青筋，一把抓住旁边蹑手蹑脚正准备逃走的鸟："给我训练！"于是主角被迫与部长大人进行对战。顺利的打哭部长MM，呃不对，是战胜部长大人后那两个家伙也回来了。整理下装备去找校长谈话，为了加强VR部的实力，校长大人决定带着4人一起去弹打兵进行特训。夏天的海边回忆对于MM来说是非常重要的。来这里的第一个训练就是拣贝壳，在60秒内用身体接触到发光物体20个。一定注意是用身体接触，武器攻击或球攻击全部无效，完成后是有奖品的。拣贝壳没拣到多少漂流瓶倒是弄到一个。选择第2项读里面的信后会进入第二场练习，这场练习爽啊。终于轮到我们3打1了。将刀枪剑戟斧钺钩叉镰刀斧头脸盆牙刷一齐往她身上招呼吧(旁人：此人肯定是有童年阴影)。胜利后得到道具。快乐的特训之旅就此结束。整理好装备后找部长大人对话就可以进行比赛了。进入会场就会看到开始时碰到的那两个家伙，不过这次他们身边还有ライバ，战斗开始，规则是2对2。老战术



用部长当肉盾自己远距离狙击。难度并不大，获胜后他们似乎还是不服气。不用管他们，回到VR部找部长一起去见校长。

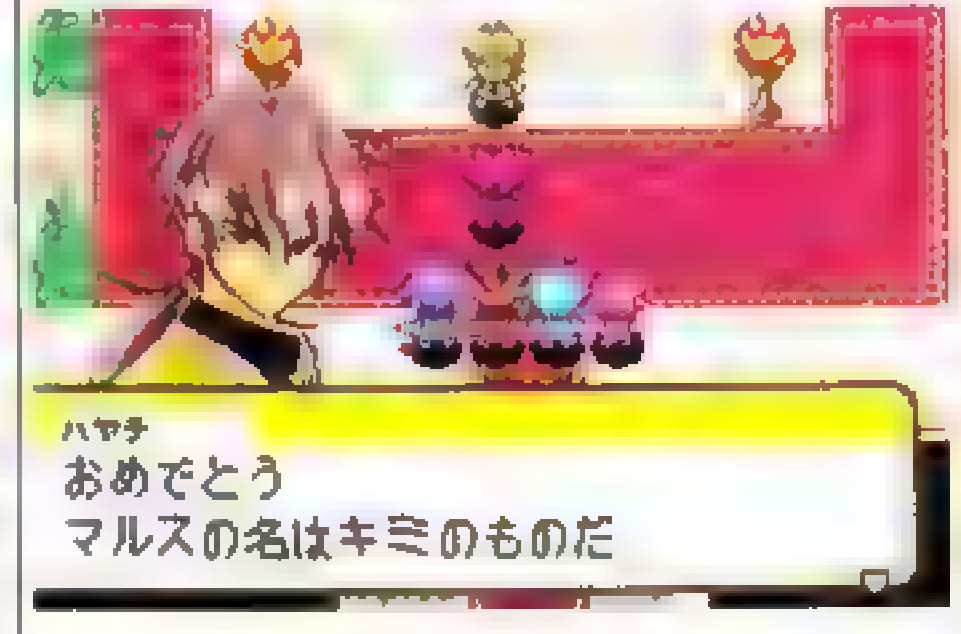
校长带着众人一起来到グローブ，在这里可以见到拥有VR竞技最高称号マルス的男人疾风(ハヤテ)。当听说可以和疾风进行练习的时候似乎有人幸福地晕了过去。这场比赛是不可能赢的，进行一段时间就会自动中断。大家从对练习过程的幸福回味中醒来时发现主角不见了。咳咳，摄像师，换镜头……主角正在四下寻找疾风，这时一个老头子过来搭话，聊了几句他就走开了。正当主角也要离开的时候疾风再次出现，与主角约定在决赛中一决胜负后他也匆匆的走了。回到VR部，イカッチ建议进行2对2的练习，大家摆好架势准备开始的时候ライバ闯了进来并点名要和主角单挑。这场战斗难度不高。

回到VR室部长会带着大家去找校长，这次校长带领大家去グロ ブ社参观。在这里主角看到了在竞技场碰到的老头子，没想到他居然就是VR竞技的创始人グローブ，真是人不可貌相。在社长室里不仅看到了ライバ等人还有一个长得十分邪恶的家伙，这个家伙的语气十分的不友好。一番交谈后再次回到部长室找グローブ对话可以进行一场1对2的比赛。比赛有一定难度，要小心应付。如果在之前已经将上文中提到的试练全部通过的话现在找社长谈话可以进行最后一项マスター试练——辅助系マスター技能。战斗模式1对3，对手是老头子+校长+樱的组合，这场战斗根本就是虐待，侥幸胜利后得到一本词典，第二次战斗是对机器球战，获胜可一习得辅助系マスター技能。第三战仍然是对机器战。最后一次面对的是老爷子和他的两个徒弟难度依然非常大。胜利后照例得到以玩家给アーマレット取的名字命名的一个辅助系道具。

再次回到VR部找部长交谈，大家准备进行练习的时候又有人乱入。这次的比赛是1对3，对手是三个摔角男。战斗很困难的，实力+运气胜利。取胜后找部长对话可以进行与ライバ的比赛。比赛结束后ライバ暴走，而一旁的ウェスト也准备一起围攻主角，这时疾风及时出现与主角组队一起对付二人。战斗是2对2，由于疾风实力很强，所以用他做肉盾时也要小心不要让他进太多球，否则战斗以失败论。战斗结束后ライバ也恢复了正常。

终于可以参加正式的比赛了。为了得到マルス的称号，必须战无不胜。这里一共需要进行バトリーグ比赛。全部都是4人乱战。每一场都不能放松，前面的难关都闯过来了这里也应该没有输的理由。这里只要以第一名的成绩拿到5场战斗的胜利就有挑战マルス的资格了。VR部的同伴闻讯赶来为主角加油。下面就是最后一个目的地——界天岛。

来到界天岛会自动进入战斗。疾风不愧是拥有マルス称号的男人。攻击范围大，速度快，攻击力高。必杀技方面虽然不是特别实用型的，但是绝对一下让你血空。最可恶的是他的球回复速度极快，前一次将他变成球后几乎没有时间将他推到洞中。打他的时候远距离攻击算是好用一点，不过安全系数同样很低，近距离攻击几乎没希望，你赏他一套连技也不如他砍你一刀血多。那么他就是无敌的吗？当然不是，我通过与他对战数十次的经验总结出一套很有效的战术，虽然此战术有点无赖，但是对于动作苦手的玩家来将的确很有帮助。如果你是拇指达人就跳过下面一段：开始时不管用什么手段将他推到洞里一次。然后……围着场地中央开始绕圈。放心，他追不上你，不过他积累一定的AP就会使用必杀技，或者球攻击。球攻击的速度当然会快很多，但是你的AP也在不停回复啊。所以看他使用球攻击时咱也用球攻击逃跑，只要反应不是太慢完全可以避开的。如果他使用必杀技中的球突进那就要小心了。球突进速度快而且就算主角也使用球攻击一样会被无情地弹飞，如果被弹到洞里就前功尽弃了。不过也不是没办法将安全系数大幅提高，只要看到他使用球突进时就立即奔向最近的洞口，然后等着他冲过来……这样的结果就是他落洞主角变球，很划算哦。终于战胜了疾风，而他也放心将マルス的称号交给主角并赠与主角一把超强EX剑。回到VR部与部长大人亲热几句后迎来了游戏的结局。



※如果玩家还是意犹未尽的话输入密码：D Nuts 可进入超难的デスロード篇，这里可使用仁、修等原作中的强力人物和邪恶势力进行战斗。

V钱币收集

在胜飞中2楼的图书馆中可以得知游戏中藏匿着许多V钱币。这些钱币共有36枚，具体入手方法如下：

1.胜飞中1F 保健室内左上方的床。

2.胜飞中1F VR部室中有3个柜子，调查中间的那个。

3.胜飞中2F 理科室进门左方的骷髅模型。

4.与胜飞中教学楼外左边的围墙处的女孩对话。

5.胜飞中右下的紫发男子。（必须在图V钱币2中位置一直把蓝发男子挤下去才能通过）

6.胜飞中校长室的桌子。

7.胜飞町まんげつ店中的坛子。

8.胜飞町左下区域第一排房屋中间民家的柜子。

9.胜飞町左下区域第二排房屋中间民家的柜子。

10.胜飞町蛋糕屋中的柜子。

11.与田万里村GYM屋中的摔角男对话。

12.田万里村イカヅチ的家右边的柜子。

13.田万里村上方瀑布后调查得到。

14.弹打浜タクミ家中的垃圾箱。

15.与弹打浜海边酒吧中的老人对话得到。

16.弹打浜竞技场中左上自动售卖机旁的蓝色箱子。

17.与真丸中校门最左边的蓝发男子对话得到。

18.真丸中教室2A中的柜子。

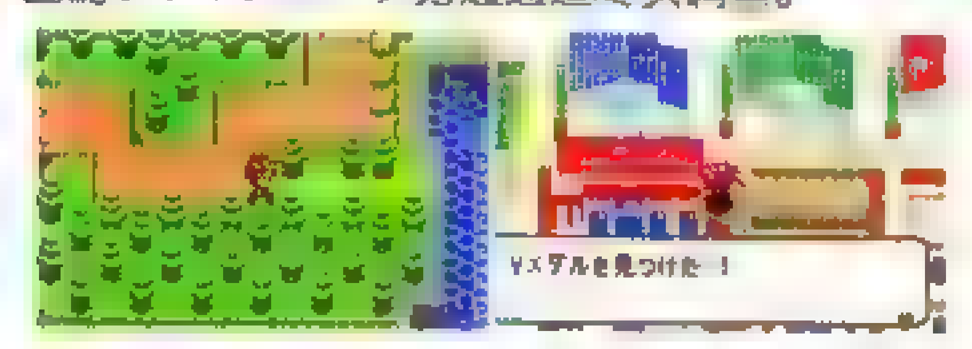
19.真丸町南はぬかわ道场中的柜子。

20.真丸町南はぬかわ道场院子中的树。

21.真丸町南グレン道场中紫色的瓶子

22.真丸町南グレン道场右边的小木屋。

23.真丸町南从下方草丛中位置进入，在里面的レアVショップ旁边通道尽头调查。



24.与真丸町北的真丸塔中紫发男子对话。

25.真丸町北上方会社中间的柜子。

26.真丸町北竞技场ひかえの室中的垃圾箱。

27.真丸町北最下面的GYM屋右边的民家中的柜子。

28.光圆寺町Vショップ下方民家中左边的柜子。

29.光圆寺町最右方民家中的盆栽。

30.光圆寺町水池右边的蓝发男子(游戏后期才能获得)

31.グロ ブタウン中Vセンタ 1楼的垃圾箱中。

32.グローブタウン喷水池下方的铜像。

33.グロ ブタウン中GYM屋的书架。

34.グローブタウン竞技场ひかえ室中的盆栽。

35.グロ ブタウン中グロ ブ社社长室门口的盆栽。

36.グロ ブタウン中グロ ブ社社长室

收集这些V钱币到 定数目就可以到图书馆中的爆炸头男子交换道具，以下为道具交换清单。

3枚	ヘアクロー
6枚	グラススヒナー
9枚	ブルーローズ
12枚	ゴヨウダー
15枚	ガーランド
18枚	スパロスライダー
21枚	ブランディッシュ
24枚	ブラッドホーン
27枚	レアバリア
30枚	ムゲンセイバー
33枚	ダイジテン
36枚	バウンダー(居然是帐猫)

全必杀技组合

剑系(EX剑系)+剑系(EX剑系)	一定时间内无敌且移动速度加快。
剑系+突击系	一定时间内保持球攻击状态突进。
剑系+EX突击系	一定时间内保持球攻击状态突进，附带AP伤害。
剑系(EX剑系)突击系	攻击范围较小的必杀。
剑系+EX盾系	攻击范围较小的必杀，附带AP伤害。
剑系(EX剑系)+飞行系	攻击范围略大的必杀。
剑系+EX飞行系	攻击范围略大的必杀，附带AP伤害。
剑系+辅助系	攻击范围较小的必杀。
EX剑系+突击系	一定时间内保持球攻击状态突进，附带敌移动不能效果。
EX剑系+EX突击系	一定时间内保持球攻击状态突进，附带毒效果。
EX剑系+EX盾	攻击范围较小的必杀。
EX剑系+EX飞行系	攻击范围略大的必杀，附带混乱效果。
EX剑系+辅助系	攻击范围较小的必杀 附带敌缓慢效果。
突击系+突击系	大范围必杀。
突击系+EX突击系	攻击范围略大的必杀。
突击系+盾系	十字型大范围攻击。
突击系+EX盾系	十字型大范围攻击，附带AP伤害。
突击系+飞行系	大范围必杀。
突击系+EX飞行系	大范围必杀，附带AP伤害。

突击系+辅助系	十字型大范围攻击。
EX突击系+EX突击系	八方向大范围攻击。
EX突击系+盾系	十字型大范围攻击，附带敌蓄力不能效果。
EX突击系+EX盾系	十字型大范围攻击。
EX突击系+飞行系	八方向大范围攻击。
EX突击系+EX飞行系	八方向大范围攻击，附带敌混乱效果。
EX突击系+辅助系	十字型大范围攻击，附带敌蓄力不能效果。
盾系+盾系	隐身(时间较短)
盾系+EX盾系	隐身(时间较长)
盾系+飞行系	八方向大范围攻击。
盾系+EX飞行系	八方向大范围攻击，附带敌蓄力不能效果。
盾系+辅助系	隐身(时间较短)
EX盾系+EX盾系	隐身(时间最长)
EX盾系+飞行系	八方向大范围攻击，附带AP伤害。
EX盾系+EX飞行系	八方向大范围攻击 附带敌球回复不能。
EX盾系+辅助系	隐身(时间较长)
飞行系+飞行系	八方向大范围攻击，附加敌失明效果。
飞行系+飞行系	十字型大范围攻击，附加敌失明效果。
飞行系(EX飞行系)+辅助系	八方向大范围攻击。
EX飞行系+EX飞行系	攻击范围较小的必杀，附加敌失明效果。
辅助系+辅助系	隐身(时间较短)

全密码公布

在红色机器前输入以下密码成功后去グロブタウン中的Vショップ的3楼可以购买到对应装备或隐藏人物。不过隐藏人物只能在VHX模式中才能够使用。以下密码经测试全部有效，如果出现一些密码输入无效并不是该密码错误而是游戏中已经有对应的装备可以买(或已经得到了)：

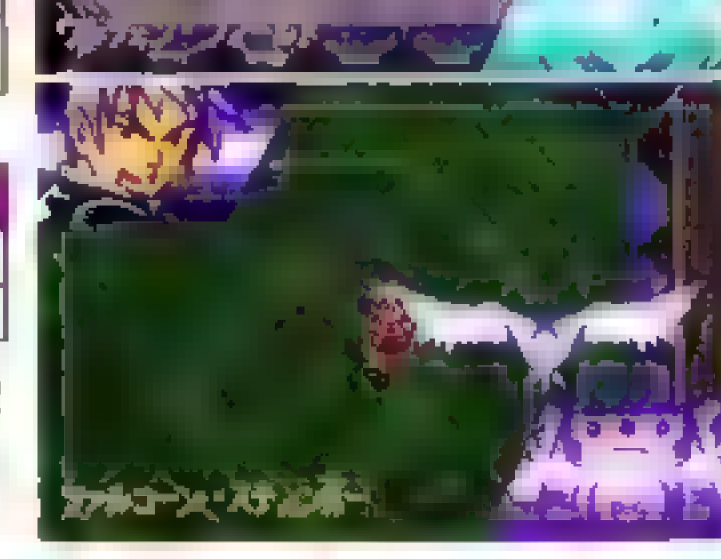
[illegible]类	
グランディウス	GLDius
ファイバーン	JinSWD
インテンション	ShuINT
コマガサネ	RyoKEN
ベルドセング	TotsAX
インテンションZ	INZwei
エクセリーザ	GreBLD
ソウリュウ	uyRuoS
グレイサー	BWGrey
ファイパラッシュ	HououO
ユバンリトキテツ	YubKit
和道一文字	Wadou1
クラウンシールド	ClowuS
コテツ	Saikai
ボルティックアックス	Voltia
エクセリオンB	Exriob
防御の印	BOUGYO
ヘブンブレイカー	HevenB
ネクロマーダー	NecRom
テンタークス	10LEGS
ディアマンダー	Tiamat

[illegible]	
コゲンタ	okkayB
ビィト	retsuB
ゾロ	uognek

[illegible]类	
ライオネル	Lione1
エンジェラン	Ange1N
ゴレムス	Golems
ファルコーン	Falcon
ベルゼーブ	Beel2e
クラッケン	Ke@Ken
アシュラム	Asur@m

主人公的脸	
男	NEWman
女	NEWwom

※以上两个密码可使RPG模式初始时自定义主角形象的种类会增加。



▲虎源太 出自《阴阳大战记》

▲比特，出自《冒险王 比特》

▲索罗 出自《海贼王》

文 NW 旅团 phantom 编 铭风

本作改编自日本知名漫画家——赤松健的同名人气动漫作品。原著以轻松诙谐的手法讲述了一名魔法学院的10岁少年的毕业修行之旅：主角涅吉作为魔法学院的优等生被指派到麻帆良学园教书，故事也就在这个少年和31个初中生之间展开……

本作游戏的剧情是完全原创，讲述的是涅吉任教的2-A班学生在图书馆岛离奇失踪后，涅吉在救援过程中得知其父——传说中的魔法师Thousand Master居然也在图书馆岛内。主角得在救援学生的过程中寻找自己的父亲。于是游戏舞台由此架设完毕，作为FANS的你，岂能错过如此精彩的情节！

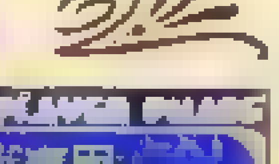
魔法老师涅吉 私人课程 图书馆岛 GBA

◆MMV ◆RPG ◆2005年6月9日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆64M ◆4800日元
◆对应GBA专用通信对战线

卡片菜单

※选择バトルカード后可调出。

デッキをつくる
デッキセット
カード合成
カードリスト



卡组组成规则

卡组必须为10张，同名卡如无特别说明，最多加入4张。

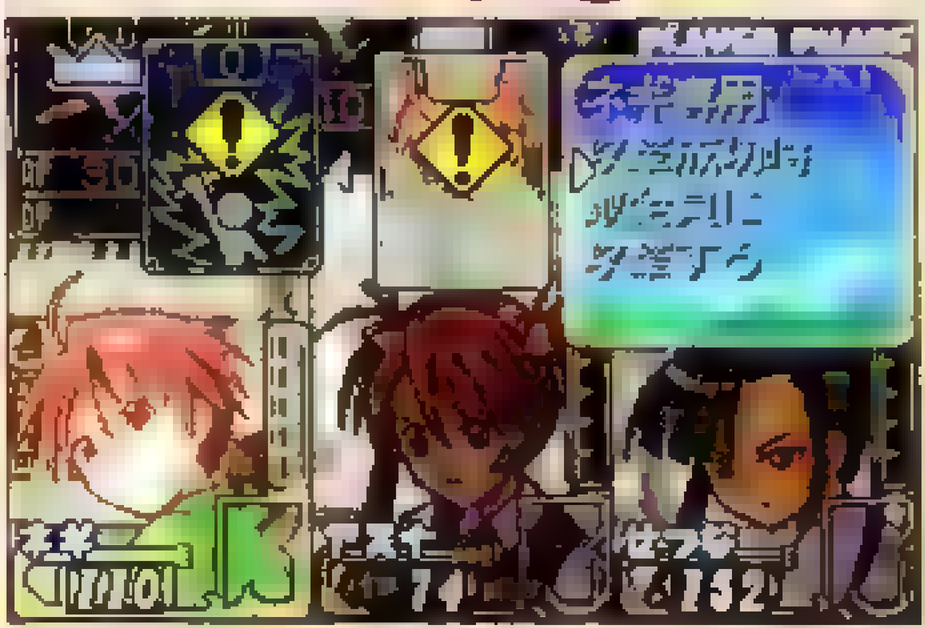
カードをみる	查看卡片　分为卡组内卡片和其他卡片。
デッキをつくる	卡组编辑。其下有3个选项
◆じぶんでつくる	手动编辑。用A键可以将卡片加入卡组　按→键切换到卡组列表后　用A键可以将卡片取出卡组。
◆オートでつくる	自动编辑　可以选择平衡型　攻击重视型　防守重视型和角色能力重视型。
◆デッキリセット	清空卡组。
デッキセット	卡组设定。选择默认使用卡组
カード合成	卡片合成（10F通过后出现此选项）可以把2张卡片合成1张高级卡片　某些强力卡片只能通过合成取得。
カードリスト	卡片列表。可以查看所有已得到卡片的详细资料

游戏菜单介绍

※在游戏中可以用START键可调出。

バトルカード	战斗卡片
アイテムカード	道具卡片 可以使用各种道具
ステータス	人物状态
セーブ	游戏存档

人物状态



1．战斗中人物的状态。图中右边的绿色槽称为GP槽，用于表示该角色目前累计GP值。GP是发挥强卡效果的必要条件，GP可以在战斗中通过某些卡取得，后面将详细介绍；头像下方的数值为角色当前HP值，当角色HP减为0时，该角色状态变为“战斗不能”。

2．卡片。本作是一款卡片游戏，所以卡片自然是游戏的重点。卡片一般有三项数值，AP和DP分别为攻击力和守备力；上方的绿色数字表示使用本卡后GP的变化量，如：“-1”表示使用该卡后GP值减1，所以当GP<1时，本卡不能使用，此时，卡片上面会有个大大的感叹号。若使用此卡的话，只能作为AP300，DP200的无效果卡处理。

卡片分类

游戏中，卡片共分为3大类：战斗卡、道具卡和魔法卡，其中道具卡和魔法卡不能放入卡组，但在战斗中可以通过选择“MENU”使用。其中战斗卡又分为：

攻击卡	主要用于攻击　AP高
防御卡	主要用于防御　DP高
效果卡	无AP和DP　以各种各样的效果来辅助战斗。不过必须在我方回合刚开始时使用。
人物专用攻防卡	指定角色专用的攻击　防御卡
人物专用效果卡	指定角色专用的效果卡　无AP和DP，以各种各样的效果　辅助战斗，必须在我方回合刚开始时使用

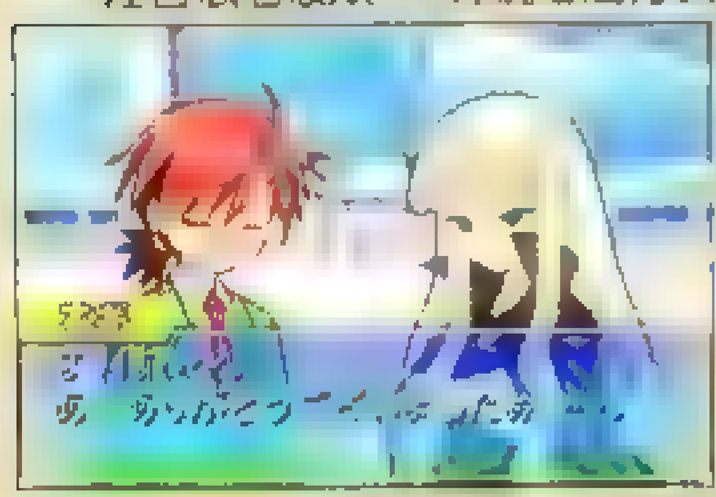
※这些卡中又有特殊的连携卡和远距离攻击卡。连携卡互相之间有支援效果，当满足其连携条件时（同时出场连携卡片数等于卡面上“コンボ”后的数字），可以得到其卡面上的连携效果。连携卡相当强力，如果拥有足够多的连携卡的话，尝试组一套连携卡组吧，推荐使用涅吉的专用攻击卡NO.065。而远距离攻击卡一般为AP高，DP为绝低的0卡，主要用于和一些专门的辅助卡片相配合。

另外，卡片效果中还有很特殊的防御破坏和反击。其中，防御破坏是指在攻击时，对手若防御成功时，直接破坏其防御卡，并以卡面上的AP值进行攻击；反击是指在防御的同时，以卡面上的反击AP值进行反击。

流程攻略

在这个书的世界里。
有欲望、迷离的人就会一直遇到敌人。
而善良、单纯的人就会实现愿望。

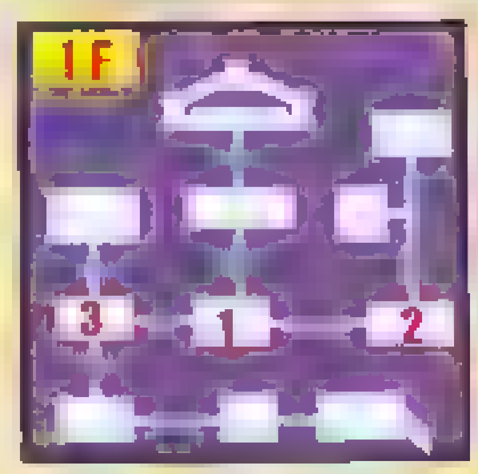
涅吉依旧被众MM环绕着进行快乐的授课，不过每天下课后依旧要在古菲老师那里学习体术，还要由伊文洁莉给予地狱式的魔法特训。特训结束后，伊文给了涅吉一本魔法书，并叮嘱他不要随便的打开它，从上面的重重封印也能看出来这不是本普通的书。



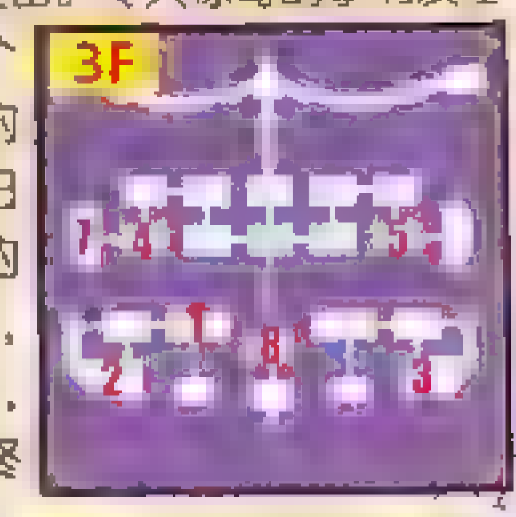
夜晚，当涅吉要去还书的时候，“偶然”地遇到了班上的众多MM，面对着这样的机会，MM们怎会错过，于是相约一同前往图书馆岛。在图书馆岛内，冒失的明日菜终于不小心地打开了那本魔法书（其实是因为明日菜那魔力完全无效化的能力使得封印被解开），令人惊奇的事情发生了！可爱的学生们全都消失不见了！于此同时还出现了魔物，涅吉得意的魔法和体术都对其毫无效果，到最后还是多亏了伊文的出现并使用了神奇的力量才使我们的少年得救。

回到伊文的小屋，涅吉得知学生们都被传送到了图书馆岛内的某个地方，而此时在图书馆岛内出现的魔物只有卡片能对其产生伤害。为了学生们的安全，为了正常的授课，涅吉学会了基本的卡片规则后就开始了他的救美大冒险！

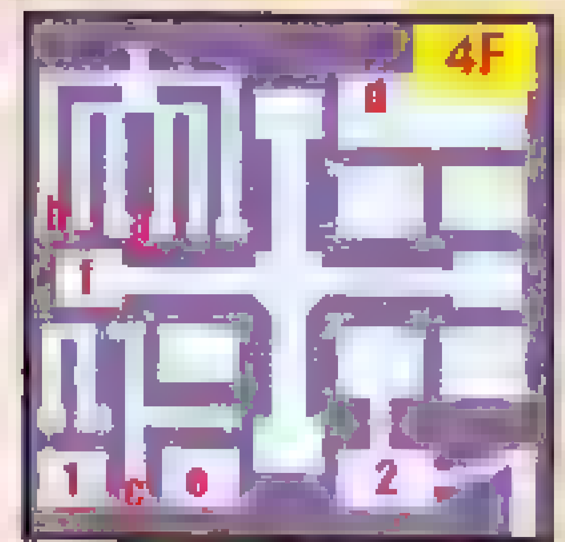
1F：先在1处取得地图，并打开该处机关，之后右行，刚打开2处的机关就听到了明日菜那容易让人误会的惊叫声，得赶快去救她才行。打开3处的机关后，向下一路疾行，即可到达2F。



2F：在1处取得地图后，依次打开2、3、4处的机关后，终于在5处见到了明日菜，可是她转身就跑，追上去后还受到了明日菜的攻击，涅吉也不好意思进行攻击。令人惊奇的事情发生了！竟然出现了两个明日菜！在熟悉的“杀必死”后，假明日菜终于现出了魔物的真面目。战斗结束后，又出来了两个假货，经过一番闹腾后，终

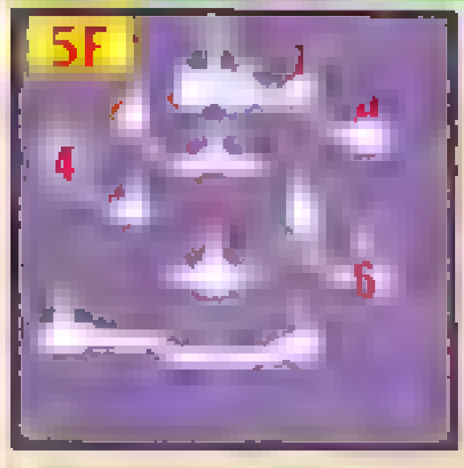


于把明日菜救了出来，回到地上进行一番休整吧。在地上就遇到了刹那，涅吉将木乃香失踪的消息告诉了她，刹那义不容辞地加入了小少年的队伍。



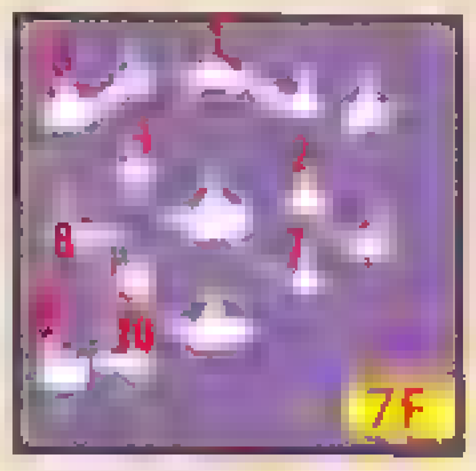
3F：先从左上到1处得到地图并打开2处机关，再从右上到3处启动机关，然后依次打开4，5，6，7处机关后，在8处遇到了木乃香，可涅吉毕竟吃过一亏，再经过杀必死的检测后，果然这个是假货！胜利后继续下行，达到4F。

4F：通过a处的传送点取得1处的地图（L键使用）。之后按照图中英文字母的顺序传送到2处，在这里发现木乃香被 只超可爱的猫咪抓住了……战斗胜利后，回到学校又向伊文学习了辅助卡的使用方法，涅吉突然发现自己的小跟班——卡莫不见了。在学园转了一圈后回学生寮就遇到正在对卡莫大发雷霆的明日菜，原来卡莫收藏的如山般的内衣被发现了（ b）。再次出发前往图书馆岛吧

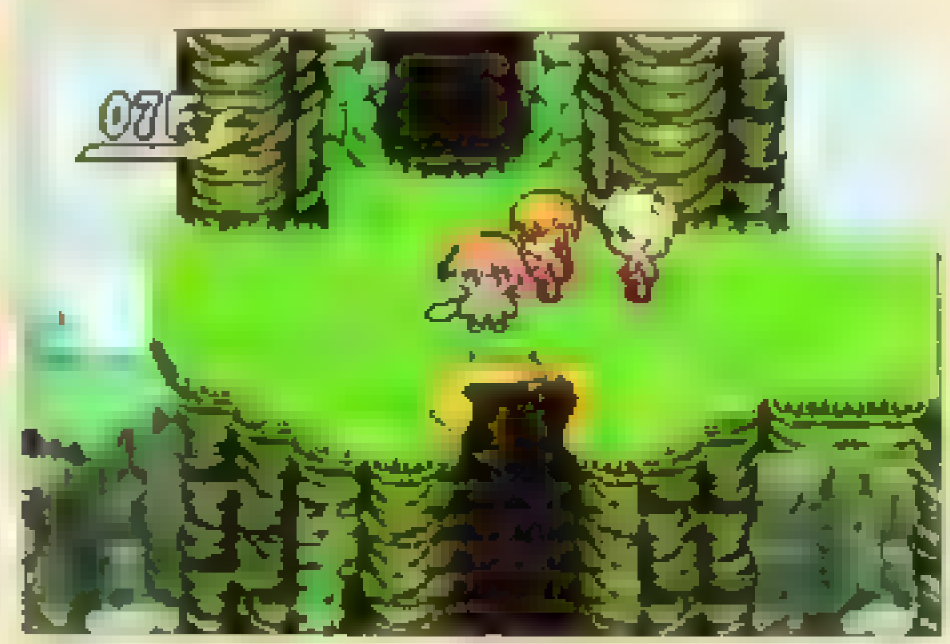


5F &6F：在1处得到5F 地图后，通过a到达6F，于3处遇到了和香。可是由于那再生能力超强的植物的妨碍，众人无法救出和香。一路往前在4处就会遇到隧道。为了辨别这个隧道是否是真货，涅吉回到树藤处找到和香，利用她的能力揭穿了这个假货的真面目，继续扑杀假货。扑杀任务终了后，于6F 的5处得到6F 地

图。之后还要陆续扑杀冒牌的时绘（从b到达7处）、班长（8处）以及美女辅导员（6处）。之后返回3处营救和香，却发现她竟然在里面读了一晚上书，怪不得伊文说这些学生们在这里呆上一段时间也没有什么了。回到地上，遇到了枫，忍者大姐也加入队伍了！



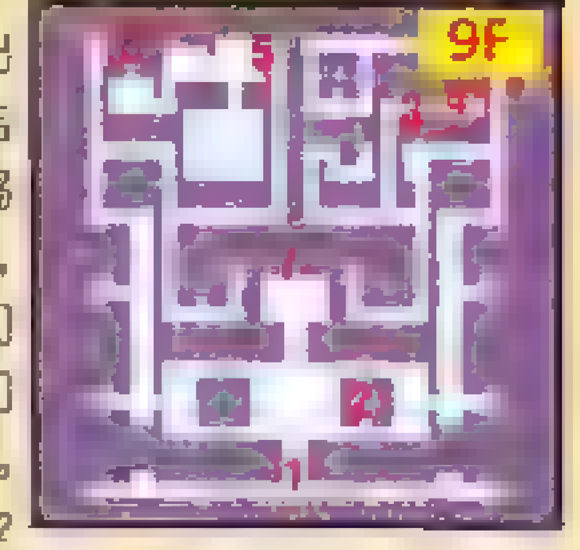
7F &8F：按照惯例，于1处取得7F 地图，2处打开机关后，在3处取得8F 地图，现在终于不怕迷路了。继续前行，打开4处机关后一路返回，从5处爬到7F 的6处并打开此处机关，之后再从7处的坑道落下，向下过桥达到8处，从图中位置跳下：



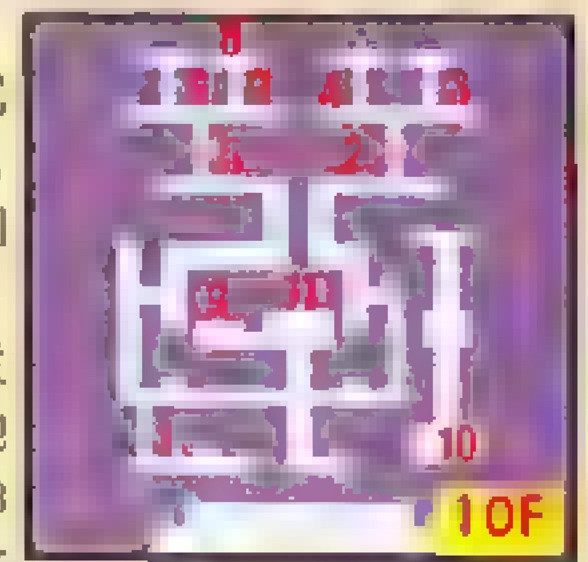
开启9处的机关后继续下落并返回到8处，从10一路前进，终于见到了夕映，只见她正在对着一个魔物说教，问答无用，继续扑杀吧！扑杀完毕后，要求在6分钟后带着夕映成功脱出，成功脱出后可得到战斗卡NO.114。

YEAH，又救出一名学生！回到伊文那里，发现伊文好像生病了，今天的特训也停止了，这一切都是因为那本魔法书的关系……在学会了

远距离卡的使用后，少年又将最强同伴——龙宫真名纳入队中。



9F：为了救出剩下的学生，涅吉再次踏上图书馆岛之旅。进入9F后，首先干掉伪装成门的魔物，得到开门用的"キーカード"。打开1处的门，于2处得到地图。这个迷宫不难，要注意的就是在3处和5处有隐藏道路，通过隐藏道路把4处和6处的石像推到蓝色的石板上后，从中间的门步向10F。

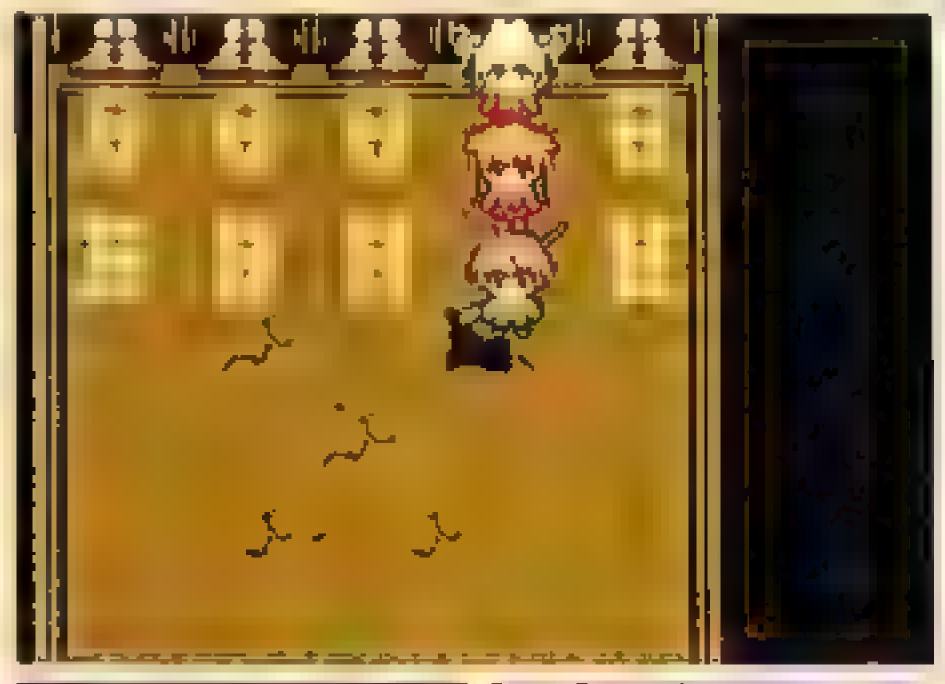


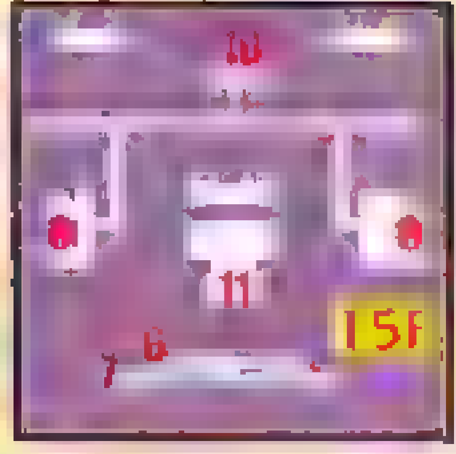
10F：刚到就听到班长的叫声，可是前进的路却被挡住了，可恶！先到处找找机关吧。在1处得到地图，依次打开2~8处的机关后，刚才挡路的门终于开了，之后把9处的石像推到蓝色的石板上，再通过2号地点下方的隐藏道路来到10处踩下机关。最后终于在11处成功救出了班长。回到地上稍稍调整后，继续向下一层进发吧！

11F：难度不大，注意传送带的方向即可。依然是按照惯例，首先在1处取得地图，之后通过2处，把3处的石像推到蓝色的石板上开启4处的门，再通过3处、4处依次开启5、6处的机关，12F就在眼前了！

12F：又是传送带！在1处得到地图后，再依次破解2、3、4处的机关使5处的瀑布消失，再踩下6处和8处的机关，终于在9处遇到了时绘，扑杀掉9个机器人后，成功救出时绘并找回了魔法书！虽然找回了书，可又发生了状况——茶茶丸去还书后就一直没有回来！还等什么，就算是机器人，那也是MM啊！去救吧。

13F：打开1，2处机关后，在3处得到13F地图，然后在3处从图中位置落下，再通过5，把6处和7处的机关打开后从8处到14F。



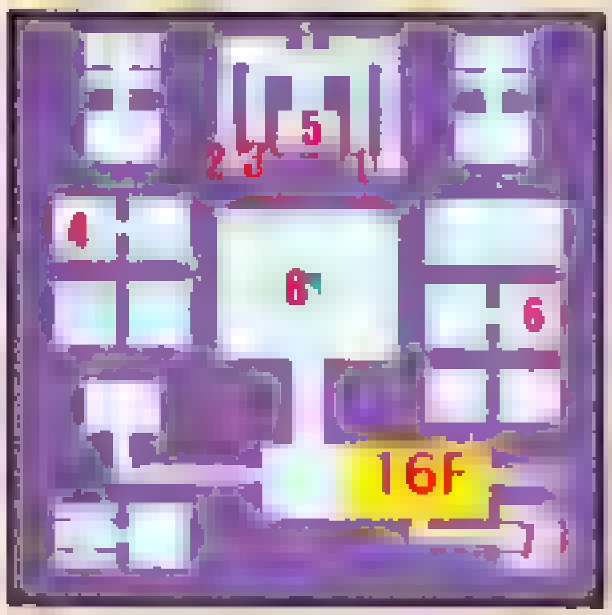


14F&15F：一进14F就得到了14F的地图，LUCKY！1处房间里有3个机关，每次只能打开一个机关，使上面瀑布后面的一个房间出现。首先应该打开左边的机关，进入2处房间并打开该处机关，然后再开启右边的机关，再通过3处隔海见到倒在地上的茶茶丸，快找路过去！继续前行，在打开4处机关后，从5处达到15F。

于15层的6处得到地图，然后再到7处房间再次进行机关切换游戏——先分别选择左右两边的机关，并打开其对应房间内的机关，最后再进中间的房间。进入中间房间后，往左到达8处房间，选择右边机关后，一路前行打开机关后再返回中间房间，再从右边到达9处房间，这次选择左边的机关，再一路前行打开机关后从10处的传送点传送到11处，终于找到了茶茶

处，可令人意外的是伊文竟然出现了，不用问，肯定是假货。战斗吧！

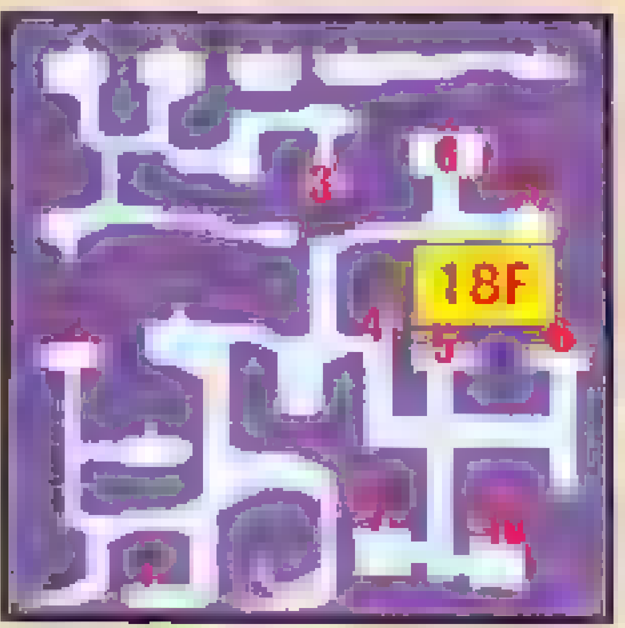
回去后，从伊文的口中得知那个魔物实际上是伊文启动的，而且其动力来源也是伊文的魔力。到底这个能将人心中的“恐惧”和“愿望”实体化的魔物是什么呢？这又和涅吉的父亲—THOUSAND MASTER又什么牵连呢？继续向着迷宫深处进发吧！



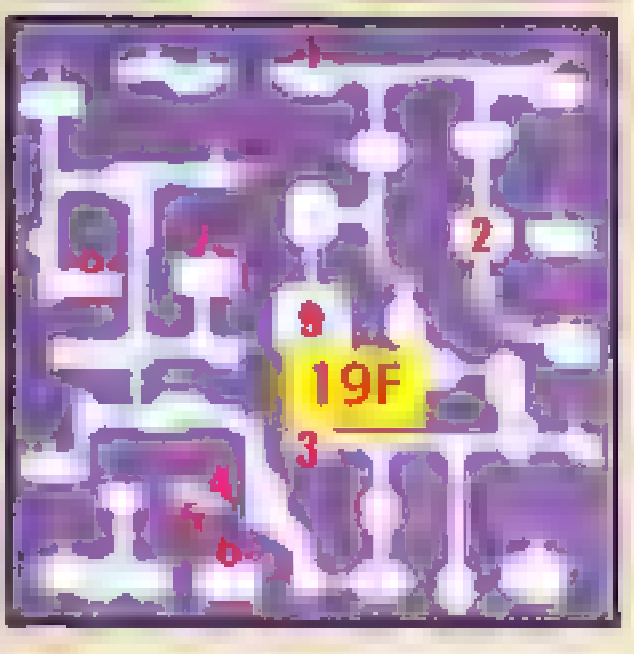
16F：出门在很醒目的宝箱中得到16F地图，扑杀掉位于1处、2处传送点目的地的魔物，然后通过3处的传送点到达4处，从上面的传送点打开目的地的机关，之后依次通过4、5两处的传送点到达6处，扑杀掉位于上面的传送点目的地的魔物、开启位于下面的传送点目的地的机关后，于7处扑杀掉最后一只魔物后，8处的楼梯出现，继续前进吧！目标——20F！

17F：需要注意的是这层的机关居然变成了小水晶。在1处得到17F地图，依次打开2、3、4、5处机关，再通过6处的密道，打开7处的机关。最后通过8处的密道到达9——18F入口！

18F：在1处得到地图，再通过2处（按左—右—左的顺序通过），开启3处的机关后，再次回到17F的10处，开启该处机关。踩下4处的机关可以放出滚石，配合5处的切换机关以开启6、7两处的机关，最后从8处进入19F。



19F：于1处得到地图，开启2处机关后返回18F的9处并开启机关，再到3处开启机关后返回18F的10处并开启机关。之后，连续通过4、5两处的密道。在打开6、7、8三处机关后，通往最后舞台道路上的障碍已然全部扫除！



20F：刚下楼梯就可在宝箱中得到地图，本层没什么需要说明的，按照：战胜魔物·启动机关的顺序进行，到了最后一扇门里，那里有一只龙在等着大家。但是，那并不是真正的龙，而是涅吉的恐惧心所诞生出来的投影，现在，涅吉可以挺起勇气拿着卡片和它对等的战斗了！

龙倒下了，但是传来了一个更加让人吃惊的声音！是……是纳吉——THOUSAND MASTER！当然，这个纳吉也不是真货，而是伊文心中的纳吉——那个年轻时候站在魔法师顶端的THOUSAND MASTER。这就是最后试炼的机会，少年啊，迎接最后的战斗吧。本战胜利后，游戏即告通关，最后的结局还是大家自己去品味吧！

卡片作用一览表

编号	效果
NO 001	可以加入任意张此卡到卡组中
NO 002	可以加入任意张此卡到卡组中
NO 003	自己GP为0时，AP+200
NO 004	敌GP为2以上时　AP+200　DP+300
NO 005	自己GP为3以上时，AP+300
NO 006	攻击成功时　GP+1
NO 007	[illegible]
NO 008	——
NO 009	攻击成功时，AP+200
NO 010	[redacted]
NO 011	攻击成功时为全体攻击
NO 012	防御破坏，AP 200
NO 013	攻击成功时　敌方麻痹
NO 014	自己GP为2以上时，AP+300
NO 015	一人同时使用此卡时　AP+400
NO 016	自己HP在1/10以下时，AP+400
NO 017	——
NO 018	——
NO 019	攻击成功时，AP+200
NO 020	[redacted]
NO 021	攻击成功时为全体攻击
NO 022	本回合使用效果卡时，AP+400，DP+400

编号	效果
NO 023	防御破坏，AP 300
NO 024	攻击成功时　敌方麻痹
NO 025	自己HP在1/10以下时　AP+300
NO 026	——
NO 027	——
NO 028	本回合使用效果卡时　AP+400　DP+400
NO 029	——
NO 030	——
NO 031	——
NO 032	合成卡片时　可以合成高级卡片
NO 033	防御（单体）
NO 034	防御（单体）
NO 035	防御（单体）
NO 036	防御远距离攻击卡时，DP+500
NO 037	防御具有效果的卡　DP+350
NO 038	连携　コンボ1，DP+100；コンボ2，DP+200
NO 039	连携　コンボ1　DP+200　コンボ2　DP+400
NO 040	防御（全体）　敌方连携无效
NO 041	防御（全体）　敌方防御破坏无效
NO 042	反击　AP 300
NO 043	防御人物专用卡时　DP+400
NO 044	防御远距离攻击卡时　DP+200　反击　AP 450
NO 045	防御（全体）　防御成功时　GP+1
NO 046	防御（单体）
NO 047	反击，AP 400
NO 048	防御（全体），敌方攻击反弹
NO 049	连携　コンボ1，AP+100；コンボ2，AP+200
NO 050	连携，コンボ2，AP+150，DP+250
NO 051	连携，コンボ1，GP+1
NO 052	连携
NO 053	连携　コンボ1，AP+300
NO 054	连携　コンボ1，攻击成功时为全体攻击
NO 055	连携　コンボ1，AP+100　コンボ2　AP+200
NO 056	连携　コンボ2，AP+300
NO 057	远距离
NO 058	连携　远距离
NO 059	远距离
NO 060	远距离
NO 061	远距离
NO 062	远距离
NO 063	涅吉专用
NO 064	涅吉专用　攻击成功时为全体攻击
NO 065	涅吉专用　AP与DP等于卡组内连携卡片数×50
NO 066	明日菜专用　攻击成功时　AP+300
NO 067	明日菜专用
NO 068	明日菜专用，AP追加GP值×100
NO 069	明日菜专用　コンボ1　AP+200，コンボ2，AP+300
NO 070	木乃香专用　防御（全体）
NO 071	木乃香专用　防御成功时　HP回复20%
NO 072	木乃香专用　我方全体DP+100
NO 073	木乃香专用　コンボ1　我方全体DP+200　コンボ2，我方全体DP+300
NO 074	刹那专用，防御破坏，AP 300
NO 075	刹那专用
NO 076	刹那专用　防御破坏　AP 400
NO 077	刹那专用　敌方防御（全体）卡DP 200
NO 078	刹那专用　コンボ1　防御破坏　AP 500
NO 079	和香专用　防御（单体）
NO 080	和香专用　本回合所有卡片的AP　DP值不变
NO 081	和香专用　コンボ1，DP+200，コンボ2，DP+400
NO 082	枫专用　攻击成功时为全体攻击
NO 083	枫专用　防御远距离攻击卡时　DP+500
NO 084	枫专用
NO 085	枫专用　防御破坏　AP 400，反击　AP 400
NO 086	枫专用

编号	效果
NO 087	枫专用　两次攻击
NO 088	枫专用　コンボ2　两次攻击
NO 089	龙宫专用　攻击成功时　敌方GP 1
NO 090	龙宫专用，本回合，双方的GP都不能上升
NO 091	龙宫专用，攻击成功时　敌方GP-1
NO 092	龙宫专用　攻击成功时　敌方GP-2
NO 093	龙宫专用，コンボ1，攻击成功时，敌方GP-1，コンボ2，攻击成功时，敌方GP-2
NO 094	龙宫专用　远距离
NO 095	龙宫专用　AP等于我方使用的远距离攻击卡AP总和
NO 096	古菲专用
NO 097	古菲专用，反击　AP 400
NO 098	古菲专用，反击　AP 500
NO 099	古菲专用　反击，AP 800
NO 100	古菲专用　自己HP在1/2以下时　AP+500
NO 101	古菲专用
NO 102	古菲专用　防御（全体）　反击　AP 500
NO 103	古菲专用　コンボ1　反击　AP 450，コンボ2　反击AP 650
NO 104	伊文专用　攻击成功时为全体攻击
NO 105	我方1人AP+100
NO 106	我方全体AP+50
NO 107	我方1人HP 回复20%
NO 108	一回合内　我方全体DP+100
NO 109	敌方手卡随机丢弃一张
NO 110	我方1人攻击成功时　其AP+200
NO 111	我方全体，攻击成功时　AP+100
NO 112	我方1人GP 消费-1
NO 113	一回合内，敌我双方全体必要GP+1
NO 114	敌我双方全体GP+1
NO 115	本回合内，我方使用无效果卡时AP+150
NO 116	NO 17的AP+400
NO 117	我方1人HP 变为1，AP+300
NO 118	敌人全体只能攻击此角色
NO 119	一回合内，敌人不能使用远距离攻击卡
NO 120	我方全体使用的卡全部追加连携效果
NO 121	我方1人的远距离攻击卡AP+150
NO 122	远距离攻击卡攻击成功后　敌人GP-1
NO 123	涅吉专用　我方全体AP+100
NO 124	涅吉专用　我方1人本回合内　GP消耗为0
NO 125	明日菜专用，明日菜AP+200
NO 126	明日菜专用，敌我全体GP减为0
NO 127	"契约执行"，一回合内　明日菜攻击力、防御力上升
NO 128	木乃香专用　我方1人HP回复30%
NO 129	木乃香专用，我方全体HP回复40%
NO 130	木乃香专用，我方1人GP+1
NO 131	木乃香专用，我方1人GP+2
NO 132	木乃香专用　将转移我方全体人员的GP转移到我方1人
NO 133	"契约执行"，一回合内　木乃香攻击力　防御力上升
NO 134	刹那专用　我方全体防御破坏的卡AP+100
NO 135	一回合内　刹那攻击力　防御力上升
NO 136	和香专用　查看敌方卡组
NO 137	和香专用　一回合内，敌方不能使用效果卡
NO 138	和香专用　敌方1人GP-1
NO 139	和香专用，敌方全体GP-1
NO 140	和香专用　敌方全体不能使用AP为0的卡
NO 141	和香专用　敌方手卡随机丢弃两张
NO 142	契约执行　一回合内　和香攻击力　防御力上升
NO 143	枫专用　可以使用其他人物的专用卡
NO 144	枫专用　我方使用后再次抽到的卡AP+750
NO 145	枫专用　两次攻击
NO 146	龙宫专用　远距离攻击卡攻击成功时　AP+200
NO 147	龙宫专用　我方全体的远距离攻击卡AP+150
NO 148	龙宫专用　我方全体使用远距离攻击卡时　GP消费 1
NO 149	古菲专用　敌方全体只能攻击古菲　反击　AP+300
NO 150	古菲专用　AP为0的卡AP增加为750

PSP 永恒传说

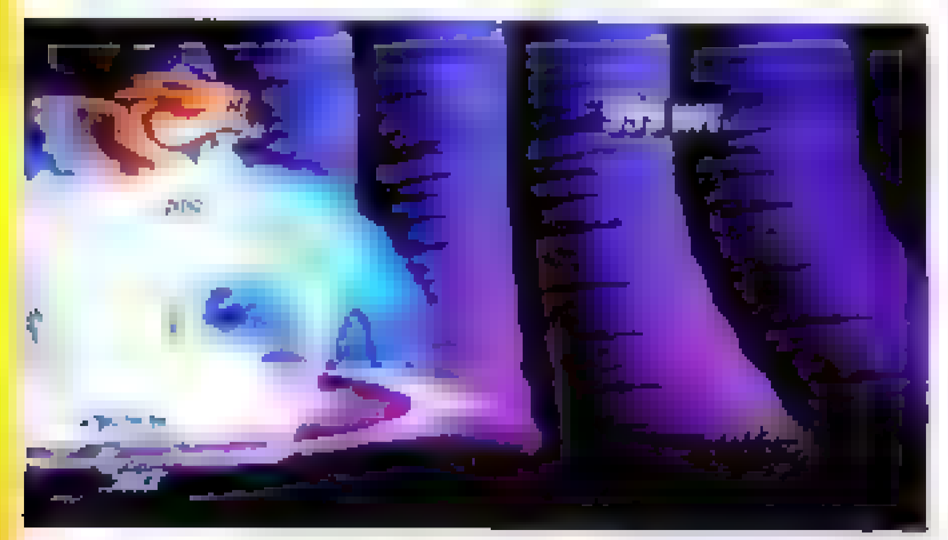
◆无限极光剑

条件：1P控制リッド在×特技键上设置雷神剑，当リッド消耗HP到可以使用极光壁且TP在150以上时。

对象：理论上是任意，实际上体积越大越容易，比如斗技场世界决定里面的红色大恐龙，另外敌人在版边非常容易使用。

操作：使用雷神剑命中对手，动作结束前(2HIT字样出现时)按START暂停，然后按住○×[ ]，再按START暂停解除，极光壁就会发动。在极光壁未结束前(大概10HIT左右时)按START再次暂停，然后按住摇杆"上"之后解除暂停，同时连打○，成功的话リッド会跳跃起来在空中使用极光剑，之后你要做的事情只是按住摇杆的"上"就OK了。

说明：熟练以后就不用一直切换暂停了，雷神剑还可以用风雷神剑代替，大家自己多试验吧。



cngba yichen113

◆快速升满HP值和TP值

正常游戏下，没有使用加HP值和TP值的药是很难把主角们的HP值和TP提升到9999和999的。增加HP值和TP值的药在游戏正常流程中只有少量，根本不足以加满，所以我们要找别的方法。

去王都英非利亚的竞技场，去参加世界一决定赛，第一场对1个剑士2个魔法师，魔法师(133号怪物)有25%几率掉"转换药水"和3%几率掉セポリー(TP上限上升5%)；第二场对2只火鸟和1条火龙，火龙(217号怪物)有10%几率掉セゾ-(HP上限上升5%)和8%几率掉レットセゾ-(HP上限增加10%)；第三场2条火龙和1条巨龙，火龙掉的物品同上，来回几次就可以得到大量提升HP和TP的道具。建议在MANIA难度下来挑战，这样可以提高物品获得的几率。

花落烈火

GBA Top Gun Firestorm Advance

《Top Gun》是非常有名的模拟飞行游戏系列，当年的PC版可是相当经典的，这款GBA版虽然不再是模拟飞行类型，但玩起来也还不错，下面给大家送上选关密码。

◆选关密码

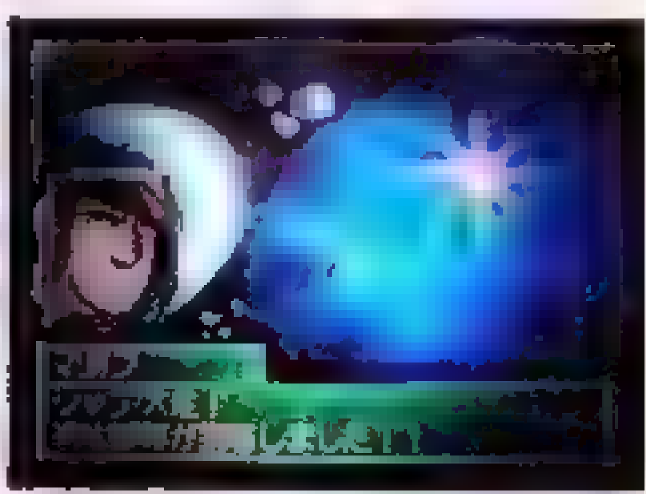
飞机，导弹，飞机，飞机	02
俯视卡车，侧视卡车，坦克，导弹	03
船，导弹，船，导弹	04

船，俯视卡车， 飞机，士兵	05
高射炮，俯视卡车，船，俯视卡车	06
侧视卡车，侧视卡车，导弹，飞机	07
降落伞，高射炮，降落伞，高射炮	08
士兵，高射炮，飞机，坦克	09
导弹，导弹，俯视卡车，降落伞	10
俯视卡车，高射炮，高射炮，船	11
导弹，侧视卡车，坦克，降落伞	12

NDS SD高达G世纪DS

◆特殊的补给事件

NDS版可以和GBA版《SD高达G世纪A》进行联动，只要将GBA版游戏插入NDS中然后进入NDS游戏，打过Section 00之后，便会发生特殊的补给事件。夏亚会收到奖励的补给物资：



GBA F-ZERO Climax

◆过弯技巧

过弯时，如果弯道太急，有时候还得按L键减速，其实此时不妨试试连打A键而不按L键，这样不会损失太多速度，而且可以转得很急。

◆[illegible]

当取得"GRAND PRIX"模式的全部冠军后，在选择角色画面，将光标停在ZODA上面时按R键可以选择HYPER ZODA。

◆特殊技巧出现方法

达成一定条件后可以使一些特殊的操作技巧出现，比如超级加速、超级刹车等等，可以在调整键位的选项中设定。

ハードブレーキ	Survival生存模式(TOUR)使用1角色通关
ライトブレーキ	Survival生存模式(TOUR)使用2角色通关
ロケスタアクセル	Survival生存模式(TOUR)使用3角色通关
ブーストファイヤ	Survival生存模式(TOUR)使用4角色通关
ブーストアクセル	Survival生存模式(TOUR)使用5角色通关
ロングブースタ	Survival生存模式(TOUR)使用6角色通关
ワイドターン	Survival生存模式(TOUR)使用7角色通关
ナロースライド	Survival生存模式(CHALLENGE)使用1角色通关
スライドターン	Survival生存模式(CHALLENGE)使用2角色通关
ワイドスライド	Survival生存模式(CHALLENGE)使用3角色通关
ドリフトターン	Survival生存模式(CHALLENGE)使用4角色通关
オートドリフト	Survival生存模式(CHALLENGE)使用35角色完成
ナローターン	Survival生存模式(CHALLENGE)使用36角色完成

文 becky 编 马修

RPG殿堂之GBA篇

RPG——"Role Playing Game"。游戏的人生，人生的游戏。自1979年美国人理查德·伽里奥特在苹果Ⅱ型电脑上推出世界上第一款视频RPG以来，短短二十多年间，这种起源于19世纪在欧美风行的纸牌冒险游戏的游戏类型有了长足的发展，如今RPG已俨然成为最受玩家喜爱的游戏类型之一。

"到哪里都能够随时游戏！"当年Gameboy上市之初的宣传用语正是说明了掌机这一特殊游戏平台的存在之道。不可否认，在其游戏远逊于同时代家用机游戏的音画表现水平的情况下能够得以生存并蓬勃发展至今，掌机所倡导的游戏便携性正是其获得了绝大多数玩家喜爱的主要原因。

当RPG来到掌机上，当一场"游戏人生"在方寸掌间上演时，势必足以引起所有掌机玩家的注意。随着两大新掌机PSP、NDS的面世，于2001年上市的GBA也渐呈日薄西山的态势。然而玩家在品味PSP和NDS带来的快乐时，请不要忘记那些曾经上演于GBA上的游戏人生和那些曾经的辉煌……

如今，RPG游戏呈多元化发展，已逐渐细分为RPG、A·RPG和S·RPG，因此本文在此要提及的都是一些正统的RPG。正统RPG多以任务将剧情串接在一起，往往是由玩家控制主角前往某地完成某任务以触发剧情，使游戏继续下去。因此，在正统RPG中，剧情和解谜占有着很重要的地位。

黄金太阳

美伦美奂的画面、动听悦耳的音乐……在GBA发售初期那个大作匮乏的年代，《黄金太阳》，正如其名，这款由Camelot制作、任天堂发行的原创RPG大作凭借着自身优良的素质，如同太阳一样驱散了玩家对GBA游戏音画表现能力的疑云。

高桥宏之是一个在欧美玩家心目中名声十分显赫的日本游戏制作人。由于高桥曾参与数代日本国民级游戏《勇者斗恶龙》的开发工作，因此也被业界冠以"DQ铭打者"的美誉，其开创的"《光明》系列"也正是老牌厂商世嘉旗下的一大软件支柱。自从N64时代加入任天堂阵营以来，高桥宏之与其弟高桥秀五就酝酿着在任天堂的主机上打造一款全新的RPG游戏。然而随着N64的没落，这一企划只好落在即将发售的任氏新型次世代掌机GBA上实现。而任天堂也相当重视自己旗下最为得力的第二方厂商CAMELOT的这一企划，并给予最大限度的支持，甚至还不惜专门从自社的核心开发小组SUPER MARIO TEAM中调派人员至CAMELOT以给予其技术支持。同年八月，系列首作《黄金太阳 开启的封印》率先在日本发

高桥宏之　高桥秀五

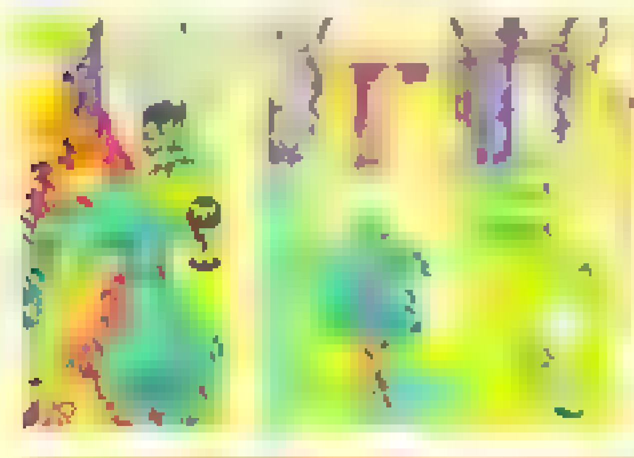
售。

尽管作为任天堂麾下的第二方厂商，但是CAMELOT对GBA硬件机能的熟悉程度令人咋舌。凭借强大的游戏引擎，本作有着良好的音画表现。近似3D画面的战斗画面、大魄力的召唤兽召唤场面以及悦耳动听的音乐，无一不给玩家留下了深刻的印象。

然而，这款被任天堂寄予厚望的原创RPG大作并未达到任天堂预计的销售成绩，二十多万的销量也着实让高桥兄弟尴尬不已。究其原因，可发现《黄金太阳》在精美的画面、动听的音乐外也存在着一丝"苍白"，且不说"拯救世界"这种使日本玩家犹如嚼蜡般无味的老套剧情。（平心而论，纵观所有掌机RPG游戏，《黄金太阳》的剧情的细腻程度可排入前十，然而"陈旧"的世界观竟是其不被日本玩家重视的最大原因，让笔者不禁羡慕起日本玩家所处的游戏环境来，呵呵，扯远了……）作为掌机RPG游戏却有着冗长的对话以及在游戏平衡度方面的瑕疵等方面的因素都是《黄金太阳》在日本市场上的销量不近人意的原因。然而，东方不亮西方亮，《黄金太阳》在日本外的游戏市场都获得了极大的成功。在北美市场超过百万的销量不仅使《黄金太阳 开启的封印》成为GBA软件史上第一个百万级大作，更使其获得了2002年E3会展"最佳携带游戏"的大奖。在世界范围内的高人气也使《黄金太阳》成为了任天堂拼杀海外市场的重要棋子。

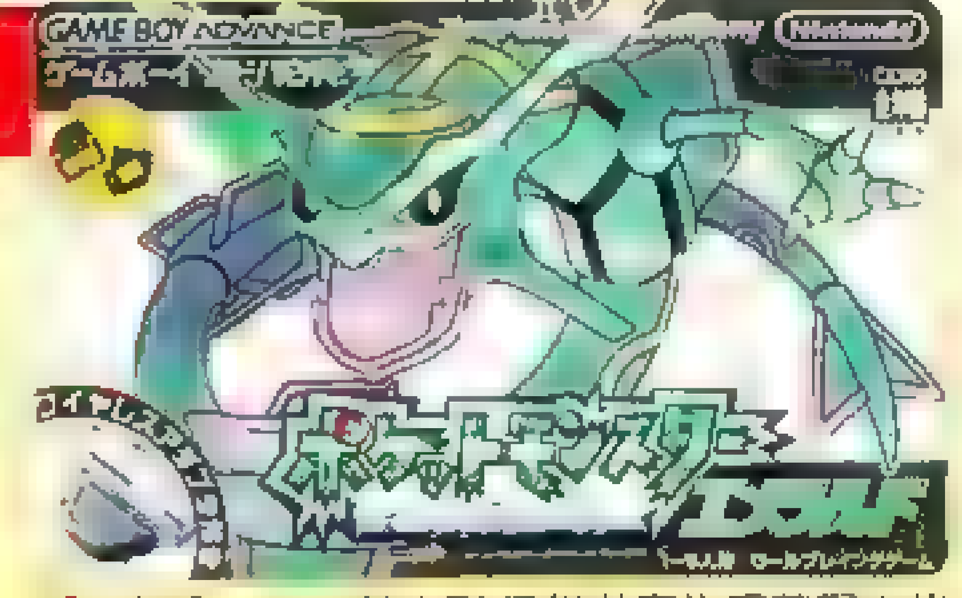
次年，紧接前作剧情的《黄金太阳 失落的时代》上市。在本作中，故事的主角变为前作中的"背叛者"——加鲁西亚，从另一个角度阐述游戏的故事。同时在本作中，CAMELOT也针对前作的一些不足之处做出了一些改进，使游戏更趋于成熟。成功自不必说，本作也为罗宾等人的历险划上了一个圆满的句号。

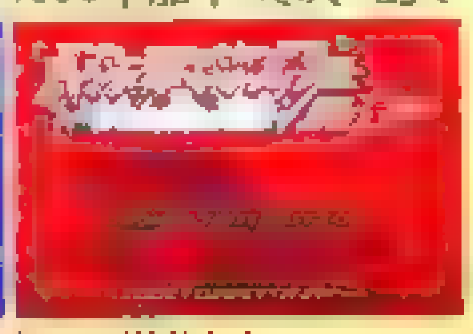
再次借用UCG对《黄金太阳》的评价：这款游戏你可以不玩，但是不能不看！



口袋妖怪

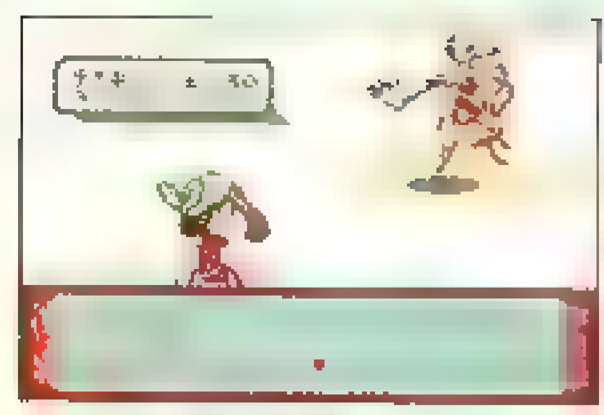
以妖怪为主角的游戏，妖怪级的游戏《口袋妖怪》，这样一款集战斗、收集、育成于一体的游戏曾在任天堂最危难的时刻助任天堂一臂之力，使其度过了1996年那个"寒冷"的冬季；如今，《口袋妖怪》凭借着在世界范围内的高人气已然成为了任天堂的镇社法宝。



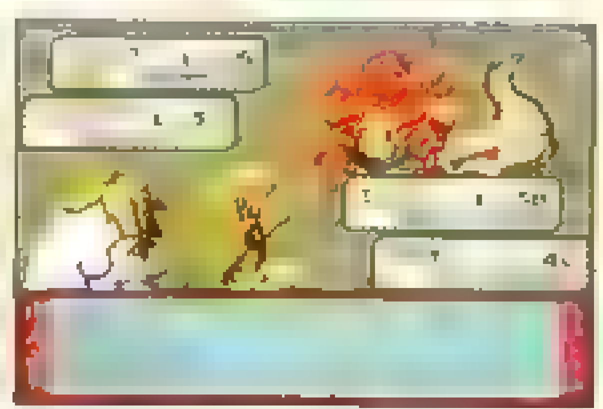


▲双版本发售是《口袋妖怪》系列的特色之一。

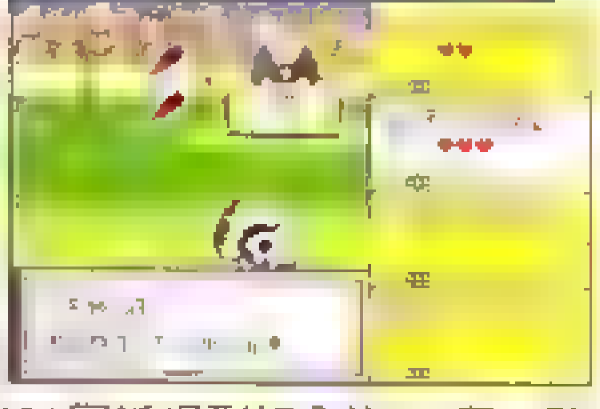
进入GBA时代，随着主机性能的提升，许



多口袋FANS更是希望任天堂能在GBA上推出一款具有跨时代意义的《口袋妖怪》。但宝石版《口袋妖怪》发售后，不少玩家都感到了失望，朴素的画面使许多玩家都在怀疑任天堂的制作诚意。



但画面和音乐从来就不是《口袋妖怪》出彩的地方。《口袋妖怪》之所以能受到如此玩家的喜爱，正是凭借着其极高的游戏性。每个妖怪从捕捉到培育再到战斗，都能使玩家为之津津乐道。新增加的妖怪性格属性以及双对战系统不仅使游戏内涵倍增，更是为玩家间的通讯对战增添了不少乐趣。GBA版的《口袋妖怪》还添加了妖怪选美大赛，更是让这个妖怪的世界丰富多彩。从最初的151只妖怪到如今的386只，随着口袋妖怪数量增长的是《口袋妖怪》的超高人气。尽管业有人认为宝石版一部作品素质平平，但全世界范围内的惊人销量足以说明《口袋妖怪》如今已经成为一种游戏文化。对于这样的一款"怪物级"的游戏，过多的言辞只能是画蛇添足，《口袋妖怪》的乐趣还是让玩家自己在游戏中去享受吧！



近日，随着一些NDS版的《口袋妖怪》相关游戏情报的公布，使笔者不禁对NDS版《口袋妖怪》的期待度大增，届时希望正如口袋之父田尻智所说的那样——"将给玩家带来全新的体验与感受"。

幻想传说

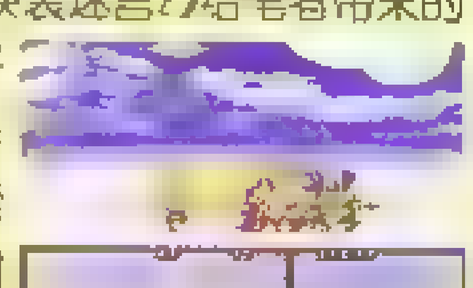
在所有的RPG游戏中，Namco的"《传说》系列"凭借着独特的战斗系统一直在玩家口中享有盛誉，而开山大作《幻想传说》更是所有传说FANS心目中的神作。因此，Namco也一再将这款最先登陆于SFC平台的大作进行复刻。本作就是以SFC版为蓝本进行复刻的。

《幻想传说》的剧情一直被玩家所称道，其剧情的细腻程度在所有GBA游戏中可算为上乘。主角克雷斯从小就跟随父亲学习剑术以及各种战斗技巧。一天，当克雷斯和同村好友切斯塔外出打猎时，一伙不明身份的人袭击了村庄。克雷斯的父母以及切斯塔的妹妹都惨遭杀害，为了报仇并弄清事情的真相，克雷斯和切斯塔毅然踏上了漫长的旅程，得以穿梭于时空之间与各时代的伙伴一起探寻事情的真相，拯救因达奥斯大军的侵略濒临毁灭的世界……

Namco很好地把握了"时空"这一卖点，而最终BOSS达奥斯也并非主角们所想象的那般邪恶，为了拯救自己的母星而来到地球的他，为了获得玛娜之树的果实而不得不为挽救因人类滥用魔科学而濒临枯死的玛娜之树而采取了非常的手段。这样悲剧化的BOSS，使得笔者在跟他最终决战时，不禁油然生出一种怜惜之情。

同样都是为了拯救自己家园的两路人马竟不得不决一生死，好在最终Namco给了玩家一个圆满的结局，得以让众人皆大欢喜。

在接触这款游戏之前，笔者曾多次听朋友提起GBA版《幻想传说》战斗拖慢严重的问题，因此为了避免影响因《换装迷宫2》给笔者带来的对"《传说》系列"的美好印象，笔者一直对该作敬而远之。然而最终禁不住诱惑而抱着一试的态度试玩了一下，坦诚地说，由于先入为主以


▲线性战斗系统是《传说》系列的一大特点。

及《换装迷宫2》出色的战斗引擎等因素的影响，初上手时的确觉得战斗中存在拖慢现象，但是随着游戏时间的增加笔者也逐渐适应了其战斗节奏，只是可惜游戏中的全手动操作道具实在是来得太晚了……

藤岛康介的人设、引人入胜的剧情、爽快的战斗系统……喜欢RPG游戏的你怎能错过这样优秀的一款游戏？

马里奥和路易RPG

1996年2月29日，这个四年一度的日子里，Square突然在东京召开了盛大的新作发表会，会场上阪口博信正式宣布Square全面进军SONY PS阵营，并断绝了与任天堂之间的合作关系。Square的倒戈犹如一颗重磅炸弹震惊了整个业界，而任天堂的股票也因此狂跌不止。然而10天后，Square与任天堂在SFC上最后的绝唱——《超级马里奥RPG》却未受到倒戈风波的影响，仍在全世界范围内取得了近150万的销量。这也恰好反映了RPG化的"《马里奥》系列"的高水准。此后，任天堂还在N64推出过一款名为《纸片马里奥》的RPG游戏，尽管该作仍保持着较高的制作水准，但限于N64的普及率，只能是"雷声大雨点小"。转眼间到了2003年，借着GBA高人气的东风，任天堂旗下的第二方厂商Alpha Dream再次利用高人气的马里奥制作了一款风格独特的马里奥题材的RPG游戏。

万年倒霉女碧奇公主又被绑架了——这一次的元凶居然不是凶神恶煞的库巴，而是妄想控制整个世界的魔女Cackletta。公主有难，身为蘑菇王国超级巨星的马里奥兄弟自然要义不容辞地踏上旅途，上演一出"拯救碧奇公主"的好莱坞式大片——差点忘了，"义不容辞"这四个字可不能套用在高个的路易身上。(路易哭道：俺可是被老马死拖硬拽上库巴的飞船的。)尽管拯救公主的旅途漫长而又艰辛，但是一路上马里奥跟路易这两个活宝仍为我们带来不少欢言笑语，相信游戏中路易假扮公主的那一幕都让玩家忍俊不禁。整个游戏中充满了任氏的恶搞幽默。开发商Alpha Dream的核心成员全部来自原Square，曾经为任天堂代工制作了"《火腿太郎》系列"和《西红柿大冒险》等GBA游戏，而主持《马里奥和路易RPG》开发的正是当年负责《超级马里奥RPG》的藤冈千寻。

尽管是RPG，但身为动作明星的马里奥和路易又怎能不有所表示？本作继承了"《马里奥》系列"的传统，不论是在战斗中还是平时行动中，动作要素都占有相当大的比重。本作的谜题也相当出色，毫不逊色于以谜题设计见长的人气大作《黄金太阳》。在游戏中，GBA上的A、B键分别用来控制马里奥和路易的行动，玩家必须合理地利用他们二人的能力来进行解谜、触发剧情来继续游戏的进程。由于敌人在地图上可见，因此玩家在游戏中可以很方便地选择是否与敌人交战。在进入战斗后，我方的攻击和回避都是由玩家来手动控制，只有在恰当的时刻按下按键才能最大地伤害敌人和回避敌人的攻击。因此在战斗中，玩家得时刻绷紧神经，全神贯注注意敌人的动向，丝毫没有其他RPG战斗时的单调乏味。而战斗中的兄弟合体技更是游戏中的一大特色，若玩家能够正确及时地按对组合按键，便能发出威力惊人而又诙谐幽默的合体技。

▲清新的画面是"《马里奥》系列"的一贯风格。

值得一提的是游戏中的各种小游戏，如跳绳、顶方块等，不仅为玩家增添了不少乐趣，更为本作起了锦上添花的作用。这样一款轻松好玩的RPG游戏，推荐给所有的GBA玩家。

洛克人EXE

前有任天堂的动作明星马里奥进军RPG领域，后有Capcom动作游戏的当红小生洛克人上演一出"网络救世主"的游戏人生。而让Capcom没有想到的是，这个RPG化的"《洛克人EXE》系列"揽集了众多FANS，已然成为Capcom在GBA这块后花园上盈利的重大支柱。

《洛克人EXE》是一款融合了收集育成、卡片、动作和射击等要素的RPG游戏。

20XX年，新时代的网络文明伴随着日益发达的互联网技术深入到世界各地。在这个全新的网络时代，人们可依靠私人终端PET用人格化的虚拟电脑人Nav 自由在网络中探游。然而，随着网络的发达，越来越多的电脑病毒也充斥在网络的每一个角落，践踏着这个电子世界的安宁。为了和平安全的明天，人人都有义务对抗四处骚扰破坏的病毒和隐藏在所有阴谋背后的神秘网络黑手党，于是，武装化的Navi们，成为了新时代的网络战士，开始了属于他们的传说。而本作中的洛克人正是主角热斗手中的一个Navi。

"《洛克人EXE》系列"最大的特色便在于其崭新的战斗系统。玩家需要手动控制洛克人在一个大小为3×6格的场地上与敌人进行战斗，攻击、回避和使用芯片都是由玩家手动操作，

▲全手动的战斗系统让战斗不再乏味。

战斗也保留了动作游戏的特色。全手动战斗这一点与《马里奥和路易RPG》如出一辙，这样的好处自然是不会让玩

家对一次又一次的战斗产生厌烦的情绪。玩家的攻击属性由芯片决定，芯片夹由玩家自己编辑，战斗时芯片的选择是随机的。芯片在搭配上很有讲究，搭配得当的芯片夹可以事半功倍。在对战BOSS时，若是一味地死撑硬扛与BOSS拼血往往是行不通的。玩家需要做的是摸清BOSS的攻击方式，抓住BOSS的破绽进行反击，这样打倒BOSS后才有成就感。然而与设计极为出色的战斗系统相比，本作的剧情就显得相形见绌，

如同白开水一般的剧情是整个"《EXE》系列"的最大败笔。

随着《洛克人EXE》系列化，Capcom也在其续作中对游戏的系统进行着改良和创新。《洛克人EXE4》中新增了领航员同步系统，热斗在得到其他领航员的魂之后便可在战斗中可以用相应属性芯片作为祭品和该领航员同步，从而获得该领航员的能力。这一新系统的加入使得战斗方式更加多样，战斗更加有趣。而《洛克人EXE5》最大的特色就是其全新的组队战系统，在游戏中玩家除了可以控制传统主角洛克人外，还可以控制由其他Navi组成的战斗小队，战斗小队共有6名Navi成员，分别拥有不同的能力，而前作中大受好评的"魂之共鸣"也得以保留。如果你还没有试过本作，那还等什么？赶快行动吧！

哈利波特与阿兹卡班的囚徒

众所周知，RPG起源于欧美，但是真正将RPG发扬光大的却是日本。在笔者看来，与日式RPG相比，欧美RPG的在人设、剧情以及系统方面都有着相当的差距。近年来，欧美厂商的RPG游戏制作风格正逐渐向日本厂商靠拢。作为世界第一游戏厂商的E A 正是如此，从PS2/Xbox版的《指环王 第三纪》到GBA版的《哈利波特与阿兹卡班的囚徒》，前者被誉为“《FF》版《指环王》”，而后者则是被比做“《黄金太阳》版哈利波特”。

本作是由风靡世界的同名童话《哈利波特与阿兹卡班的囚徒》改编而成，尽管笔者对此类电影改编游戏不太感冒，但是老实说，作为“《哈利波特》系列”的第一个RPG，本作借鉴了很多日式RPG尤其是借鉴了在欧美有着极高人气的“《黄金太阳》系列”的要素。

▲类似《黄金太阳》的战斗画面。

游戏中存在着大量的谜题，开动脑筋利用各个角色的个人特技和魔法来解开谜题正是游戏中的一大乐趣。而游戏中的战斗画面乍一看就是《黄金太阳》的战斗引擎搬上了哈利波特的“舞台”——同样的斜45度视角、同样的视角旋转变换……从某种程度上来说，本作的战斗引擎要更为优越——凭借着EA强大的技术实力，战斗中的马赛克数量得以大大减少，而魔法的释放效果也显得更为流畅。然而，美工的实力使得本作战斗画面的实际效果大打折扣，与两年前的《黄金太阳》相比，采用类似战斗引擎的本作表现出来的效果要逊色不少，抛开原本就略显阴暗的战斗背景不谈，战斗中的魔法释放画面远不如《黄金太阳》般绚丽多彩，而糟糕的人设也使得不论是游戏中的主角还是敌人看来都与“美形”二字无缘。与GBA大作《黄金太阳》有着诸多方面的相似既是本作的可取之处却也是本作的一大不幸——这样使玩家很自然地拿着二者来横加比较，而稍逊一筹的本作也只能落下个“模仿不到家”的口实。

然而不可否认，在普遍素质不高的欧美RPG中，本作的确算是一款可玩之作！

尽管稍显不足的画面使本作有些黯然失色，然而细腻的剧情以及独特的自由剧情系统却足以值得每个喜欢RPG游戏的玩家一试！

GBA早期的RPG之一，画面、音乐略显不足，然而游戏中的怪物捕捉、养成以及战斗系统却为游戏增色不少，随机生成的60层挑战迷宫也大大地增加了游戏的可玩度。

露娜传奇

移植于MD平台的同名作品、当年号称“感动了一百万玩家”的《露娜传奇》。细腻的剧情、容易上手的系统，让这样的一款移植版的RPG仍然在GBA上获得了成功。

幻想之地

WSC晚期由BANDAI推出的一款RPG大作，如今移植至GBA平台，尽管只是对游戏的画面和音乐进行强化，但是本作仍保持着极高的水准，独特的战斗方式、引人入胜的剧情等都值得玩家一试。

世界传说 换装迷宫2

以爽快的战斗、独特的换装系统以及“《传说》系列”的高人气角色为卖点的GBA大作，采用了Namco为GBA平台全新制作的战斗引擎，令游戏中的战斗爽快无比，也在一定程度上掩盖了本作剧情方面的不足。尽管其续作所采用的迷宫中S·RPG移动方式尽管饱受争议，然而却也是GBA晚期屈指可数的大作之一，“《传说》系列”饭丝不可不试！

龙战士

曾被Capcom寄予厚望的RPG系列，尽管未曾达到《FF》与《DQ》的王者地位，却也因为出身名门而受到众多玩家的追捧，GBA上的两作均为SFC移植版，仍旧保持着较高的制作水准。作为系列的前两作，值得“《龙战士》系列”的FANS一试。

召唤之夜 锻造师物语

俗称眼镜厂的Banpresto推出的一款风格独特的RPG。类似“《传说》系列”的战斗系统、可以自己锻造的武器系统。总的来说，这是一款相当不错的RPG游戏。

勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心

当年ENIX“眼红”于《口袋妖怪》的成功，在GB上推出了“口袋妖怪版DQ”——《勇者斗恶龙怪兽篇》。凭借着“《DQ》系列”的强大号召力以及游戏本身的高素质，GBC上两作《DQM》都获得了巨大的成功。然而本作在GBA上却表现不佳，销量平平，笔者感觉这款《DQM》颇有赶工之嫌。未能达到其前作的高度。

魔法假日

任天堂在GBA初期推出的一款低龄向RPG游戏。在游戏中，玩家需要不断地去寻找失散的伙伴和隐藏的元素精灵。清新的画风、容易上手的系统，有兴趣的玩家大可一试。

在Square的“《FF》系列”中，《FF1》与《FF2》是被复刻次数最多的两款作品。在任天堂成功地修复了与Square之间的裂痕后，合并后的SE也以WSC版和PS版的《最终幻想·I》为蓝本，在GBA上推出了FF1与FF2的又一复刻版，并新增一些要素。唯美的画风、动听的音乐以及出色的剧情都是值得所有玩家一试的地方。

NDS游戏制作

——Firmware测试篇

文 ZinniaSun2000
编 马修

好像有人曾经说过（嘻嘻，其实就是我啦），使用Flashme通过刷新Firmware的方法破解NDS存在风险，不建议大家使用，可为什么刚刚说过的话就反悔了呢？这要从两天前某论坛的一篇帖子说起，有人放出消息说通过Firmwaree刷新＋烧录卡可以运行商业ROM！这句话不负责任啊，连图片都没有。他老人家一句话不当紧，可是害得我又忙了整整两天！到底是真是假？下面我就将向大家发布我的详细测试结果及一些自己的看法，至于看过这片文章后你还想不想刷固件（firmware的中文名称），就留给自己决定吧！这里还要感谢Raeta和玫瑰骑士的大力帮助支持，谢谢大家，谢谢大家，请台下的观众再给一点掌声！（作伟人状，被某编打下舞台，一脚又踢回了电脑……）呜呜呜，还是开始我们这次的旅行吧！

首先我在这里声明，以下内容绝非出于商业目的的研究，纯粹出于个人爱好，本人再怎么说也是老任的铁杆FANS，如有冒犯，望任氏的各位大哥多多包涵；还有就是对于各位NDS爱好者，刷新firmware确实是有一定的风险，甚至有可能使机器报废，如果没有一定动手能力和把握的话，建议不要自己动手，切记，千万小心！（其实还可以找我的嘛，刷一次只收大家XX元，为回顾广大玩家的厚爱，每刷十台还有纪念品，有志者请拨打QQ……啊！某编们又来收保护费了，快跑！）

下面我先简单的谈一谈测试的结果，这样大家如果觉得没有必要刷或没有条件刷的话，就不必急着动手了。

1.刷机的条件：你必须有Passme或者Wifime，（不知道Wifime的可以看17辑《掌机王SP》，有详细说明。）以及一块可以除去loader的GBA烧录卡；

2.使用NDS-FW-v3-p1版刷新后，开机会跳过开机LOGO和健康警告；

3.通过修改ROM可以直接将.nds文件烧录在GBA烧录卡上，刷新后可直接读取GBA卡槽开启NDS模块，而不再需要Passme或Wifime引导，但是这时NDS开机快捷键会无效；

4.使用Wifime直接传送.nds文件时也可以跳过RSA验证，直接运行而不会白屏；

5.刷新后的NDS在搜索Wifime的时候没有以前灵敏，经常要Cancel后再放弃才能搜索到网络。其他还有一些小问题，如在进入NDS本体系统会有抽线闪屏、个别游戏DEMO中也会出现这一现象，暂时原因还不明；

6.网上有人曾经传说，刷固件后的NDS在玩NDS正版游戏的时候也会将存盘存在GBA卡带上，这一点经过我的测试和其他人交流后，确定为Lamer们的谣言，无任何可信度。也就是说改机并不影响NDS正常的功能（应该说只是在正常运行的基础上又附加了特殊的功能）；

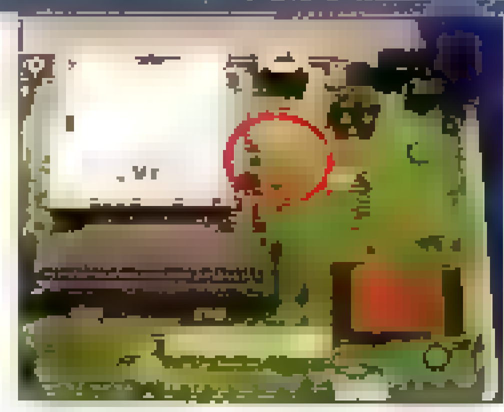
7.最后证实一条，Flashme在使用一般烧录卡及烧录软件的情况下依然不支持商业ROM运行。

Flashme的官方网址是http://ds.gcdev.com/dsfirmware，英文好的话可以直接去那里，英文不好的同志就听我慢慢道来。（其实我也想讲快点，又怕说不清楚。唉，下周9门课考试，呜呜呜……本人可是冒着挂科的危险冲在NDS开发第一线噢！挂科的话马修兄一定要出补考费……）

首先，请下载Flashme的安装文件installation，下载链接http://ds.gcdev.com/dsfirmware/flashme.ds.gba；反安装文件uninstall的也顺便说一下吧！下载链接http://ds.gcdev.com/dsfirmware/

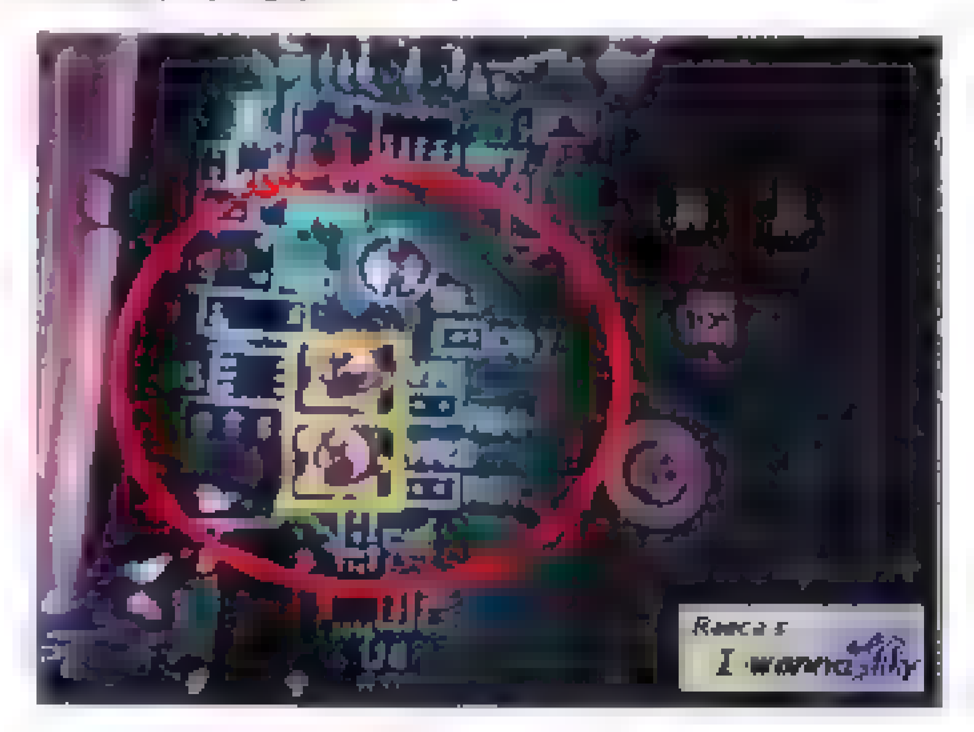
noflashme.ds.gba，后悔了还可以刷回去，就是要再冒一次险。如果使用的是Wifime还可以下载那个nds file版的，下载链接http://ds.gcdev.com/dsfirmware/flashme.nds，不过如前所述，除非你以前刷过老版本的这回要更新，如果第一次刷就会有RSA问题，根本传过去就无法运行，白屏死机！EZ3烧录卡的用户注意，一定要下那个ezf3me.zip的文件（下载链接：http://ds.gcdev.com/dsfirmware/ezf3me.zip，将它解压到烧录卡管理软件目录下sysbin文件夹，覆盖目录下的同名文件，烧录时才有效（这个我没有试，因为我没有EZ3，只有EZ1和EZ2，不过Raeca试过了，这里是参照他的说法，此方法也可用于EZ3与NDS游戏联动。我还有块SC，不过是肯定没戏！还有一个nds loader的文件也一定要下，下载链接http://ds.gcdev.com/dsfirmware/ndsloader.bin，改ROM时候要用（后面会有详细说明）。好了，现在素材都齐了，让我们操刀（螺丝刀）开始为爱机动手术吧！（祈祷中：亲爱的，千万挺住，别死在手术台上啊……）

首先是把flashme.ds.gba的文件烧录在GBA烧录卡上，要点就一个，有loader绝对不行！所以我反复强调像SC这样天生有loader的烧录卡肯定不行！EZ烧录也要把loader去掉 其他烧录卡同上，原因我在17辑上已经讲得很明白了。将Flashme



patch烧录好后，就该动手拆机了。

找一个修眼镜的超小十字口螺丝刀，打开NDS的电池盖，在电池的旁边有三个孔，其中上面的一个用一小块红白贴纸（好可爱的颜色，好像女孩子的情节专用纸一样）盖着，不要犹豫，揭开它。这三个孔的作用可大了！下面的两个孔是用来调节NDS上下屏亮度的（里面分别有VR1和VR2的金属旋钮，VR1是控制上屏，VR2是控制下屏的）。上面的一个孔是SL1口，你可以把它想象成主板flashROM的写保护，只要你将下面两边的金属连接在一起，即将SL1短接（方法不限），就可以通过Flashme patch的软件刷firmware了。如果其他操作你都很小心的话，那唯一需要注意的地方就是在flashme运行的过程中一定不能断电！如果在进度没有完成的情况下断电，和电脑刷BIOS是一样的，就意味着NDS完蛋了。（除非你拿回厂家，不过老任应该绝对不会对想要改机的人作质保……）



SL1短接的方法有很多，有人直接点了一滴焊锡，不过我不建议这样做，首先是这样做很难再将焊锡清理掉，那么SL1将一直保持短接状态，如果有人利用这一点写个什么病毒的话，NDS将直接丧失保护（虽然不太可能，不过还是要防患于未燃嘛），而且那么小的孔，焊锡也很容易滴偏，如果想要安全滴上，就要将NDS整个后盖拆开，因此来说比较麻烦。考虑到在运行firmware patch的过程中，SL1如果不短接并不会导致失败，只是写入进度暂停，当重新导通后又可以继续运行，（一定记住，中途千万不能断电或关机，最好插着充电器进行这一过程！）所以我就直接用螺丝刀顶住SL1，

用刀头将SL1短接掉了，反正没有短接的话就换个东西再试就行，只要不断电，随便你怎么做！下面说说具体步骤。

将烧录有Flashme patch的烧录卡插入GBA卡槽，用Passme或者Wifime引导进入读取GBA卡带内容的NDS模式。(Passme插上就能用，Wifime在17辑我详细介绍过。)就会看到flashme Installer的安装界面，按XBXB后开始安装，SL1没有短接的话，进度显示的百分号会闪烁。进度100%并提示完成后即可关机，整个过程并不难。

顺带提一下反安装过程，将noflashme.ds.gba的文件烧入卡带，因为已经刷新了固件，所以这时就不需要通过Passme或Wifime引导了，直接将烧录卡插入GBA卡槽，开机就会自动进入GBA卡带读取的NDS模式。过程基本上与安装相同，键入XBXB后开始，其实反安装进度到74%时才需要检查SL1短接，因此在一开始进度狂刷的时候不要以为你的SL1已经短接好，但这也不代表到74%之前都可以关机。总之，不论安装还是反安装过程，一旦开始，就是上了贼船下不来，已经毫无退路了，只有进行到底。

如果你已经成功刷新了firmware，那么恭喜你，现在就将进入轻松的测试阶段。(因为剩下的内容就不必再提心掉胆地担心NDS的生死存亡了，呵呵。为了上面的几张照片，我可是又冒着风险刷了两回，呜呜呜···我可怜的爱机！)去http://www.akkit.org/DS/E3看看吧！(打不开就用代理，这里所有链接我都测试过了)这里有所有本次E3大展所用的NDS DEMO哦！强烈建议下载最下面的NDS DEMO合集，(MultiROM，下载地址http://buzz.localhost.nl/mirror/E3/e3DEMO.ds.gba.bz2，合集的制作方法待会儿我也会讲的哦。)解压后是一个14.9MB的.gba文件，(里面居然有《超执刀》的DEMO，终于足不出户也能享受到E3大展的心动了！)直接烧录在GBA卡上就可以了。打开NDS会直接进入读取GBA

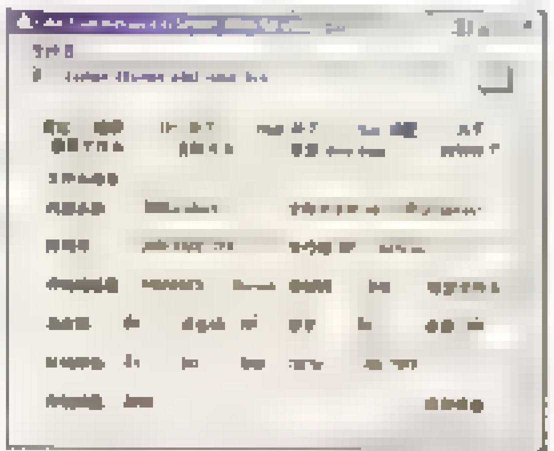
卡带的NDS模式，按Start键或是点上触摸屏左上角米型图标打开菜单，进入NDS loader，第一个是darkain写的boot程序，可以不管，(其实这个软件界面就是原先darkain所写的dspaint，除了增加NDS loader以外，原先的模块都原封不动保留着。)剩下的DEMO除了《直感一笔》不可以运行以外，其他几个都没有问题，不信的话就看上面的图吧。最重要的是终于不需要Wifime引导了，这样像我这些没有Passme的FANS又可以随时随地掏出NDS开干了！(以前想玩个DEMO都要打开电脑，守在电脑前等传完wifim，呜呜呜……)

17辑上我曾经说过，Wifime虽然提供了直接传送.nds的方便功能(在使用了Wifime提供的注册表文件explorer.reg后，直接在.nds文件上击右键就可以传送，而不再需要输入一场串的指令)，但是由于RSA密码验证问题，所有非官方放出的nds文件、特别是采用NDS Env编译的DEMO用这种方法都无法运行(传完后显示NINTENDO的LOGO后死机)。现在再去试试吧，下载新出的Omalone的DEMO文件(.nds格式的下载地址http://omalone.free.fr/download/compteur.php3?soft=Wifime；还有.gba格式的下载地址http://omalone.free.fr/download/compteur.php3?soft=Passme)，在Omalone.nds文件上击右键直接选Wireless Multiboot传送试试看吧 这时记得把刚刚烧录有E3DEMO的GBA烧录卡拔掉。

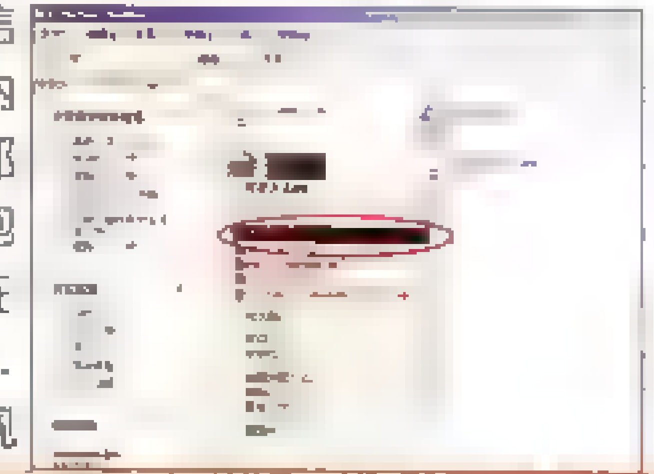
进入网络模式——前面说过刷新固件可能会导致网络不灵敏，Cancel一下提示是否退出再取消试试，接收完成后显示NINTENDO的

LOGO，然后就是游戏界面了！在刷新firmware之前，由于RSA密码验证，这个ROM是绝对不行的（因为这是个非官方改过的ROM，不像上次的那个meteos和POLARIUM是纯官方的DEMO ROM），可见Flashme从NDS本体系统上屏蔽了RSA密码验证。至于正版卡的RSA密码验证就不得而知了（因为现在还没有D商的NDS盗版卡）。

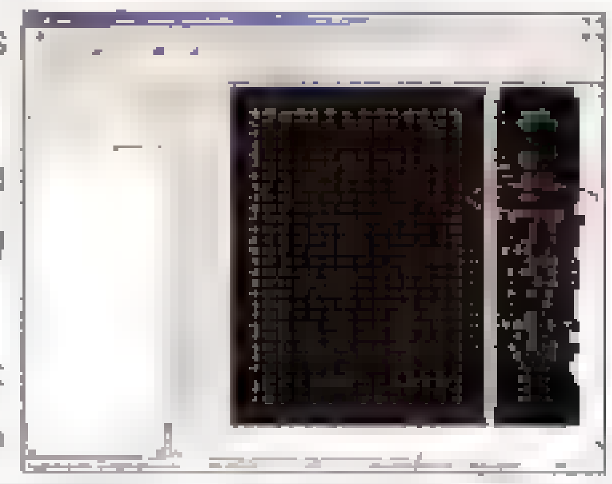
测试就先到这里，下面我们要说的是那个nds loader的使用方法，包括网上流传的Flashme可以运行商业ROM的说法！nds loader的作用是将.nds文件加工成一个.gba的文件（两者的差别正好就是使用NDS Env编译后生成的.nds同.ds.gba文件一样，其实darkfader的网站上有个ndsmall.bin的东东和它是一样的，只是记录的ROM名称等信息不同而已）。经过我的研究发现，ndsloader.bin其实内容上包含一个符合GBA标准的头信息文件，这样就可以让烧录软件正确识别这段信息烧录，还有就是让刷过的Firmware正确地识别，这是NDS文件而不是GBA文件。识别是依靠头文件找中的游戏码，

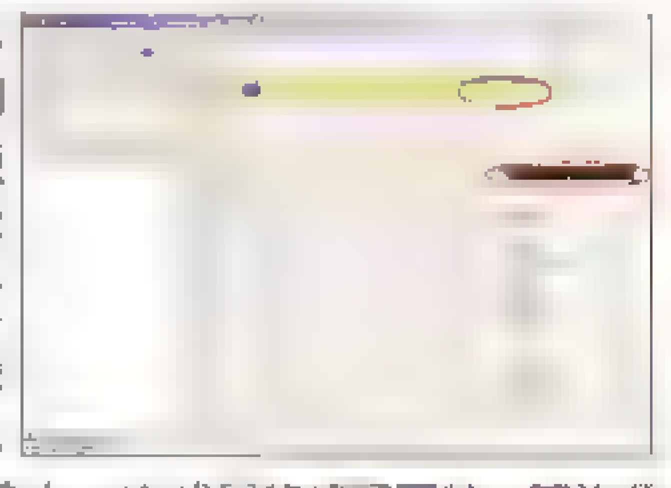


gamecode为“PASS”、“DSBooter”（这个是NDS Env编译后默认的游戏码）的将会直接进入Flashme模块，而其他的需要在开机时同时按下ABXY四个键进入Flashme模块，事实上nds loader自己的游戏码“NDSloader1.1”也是可以自动识别的，因此我想自动启动Flashme模块应该不只那么简单，恐怕还和烧录卡地址0xC0以后的内容有关，根据Loopy的说明，在自己修改的ROM中，0xC0以后的内容为启动Flashme的NDS模块后真正开始读取GBA卡带信息的起始内容。而这一部分内容又被包含在ndsloader.bin文件内（现



在不明白无所谓，看完后你就知道我在讲什么东东了）。具体修改.nds文件的方法有两种，一种是使用DOS指令，首先将ndsloader.bin文件同.nds的游戏文件放在同一个目录下，在这个目录执行copy /b ndsloader.bin + gamename.nds gamename.nds.gba（gamename为需要转换的.nds文件的文件名，/b表示以2进制文件格式处理指令），将生成的.nds.gba文件烧录在你的烧录卡上，插入烧录卡后开机即可。如果DOS用不来的话推荐你用UltraEdit 32，我用的v10.20，方法是在ndsloader.bin文件上击右键，选UltraEdit 32打开，在显示16进制状态（就是左下图的那个按钮按下的状态）下按Ctrl+A全选，Ctrl+C复制，再用相同的方法打开.nds文件（这里我用的是DS《潜水艇》的官方技术DEMO，下载地址http://www.akkit.org/DS/E3/submarine tech DEMO e3 2005.zip），在文件开始处点右键粘贴即可。（其实原理上就是将两个2进制文件首尾对接成一个文件。





一定不要在选中一块代码的情况下粘，因为要确保没有覆盖掉原来的代码而单纯是插入代码。）搞定后另存为成.gba文件，烧录，直接运行即可。（Wifime用的.nds文件同样可以通过这种方法做成.gba文件后烧录使用，用网络传输Wifime激活NDS模块即可，不像Flashme，即插即用。）

下面要说的是商业ROM的问题，商业ROM用上面的改法仍然无法在普通烧录卡上运行，虽然不是现在的每个ROM我都测试了，但至少我和Haeca以及其他网上的朋友测试的结果就是这样——白屏。但在使用NeoFlash的烧录卡和烧录软件的情况下，几个ROM（这里特指GST小组发布的ROM）都已经通过了测试。如果你问我有NeoFlash干嘛还用这个Flashme，我的答案是你将不需要再插该死的MagicKey，

其实也就是 Passme，而真真正正体验到使用掌机移动便携特性的烧录乐趣，不信看看这一段视频http://raeca.512j.com/download/gbaflashcart.mp4。而且也已经证实在使用XG2005烧录卡+NeoFlash的烧录软件情况下，测试结果同上！在XG2005发布以前就说过会给玩家带来的惊喜恐怕就是指这个了吧。如果再要说明白点，就是Passme+XG2005=NeoFlash了，不过在此声明：这话不是我说的，去gbadev.org论坛DS Flash Equipment看看吧，那里吵得很热闹呢！不过好像GST小组也是他们的一份子，原因嘛，放在最后讲！给点提示，商业ROM是需要验证存盘的，Flashme测试的结果基本上就这么多了，当然以上诸多观点谨代表个人，错了的话也希望大家见谅，毕竟我个人能力还是很有限的！

今天的后记内容会比较长，因为要讲到一些NDS工具的使用方法。

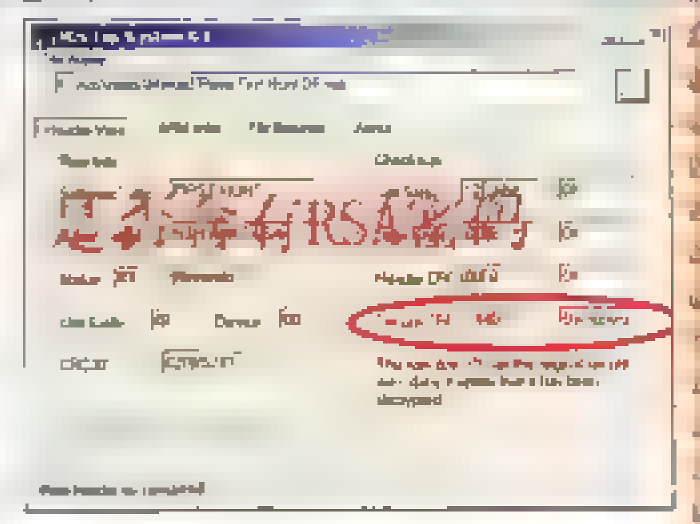
Multi-NDSloader

首先登场的是Multi-NDSloader（下载地址http://www.ndshb.com/downloads/apps/Multi-NDSloader.zip），功能是将多个.nds文件合成一个.gba文件。就像给大家展示的第一个测试文件一样。使用方法很简单，解压缩后，直接将nds文件放入相同的目录，然后双击名为build.bat的批处理文件，就会在该目录下生成一个名叫DarkStar.ds.gba文件。

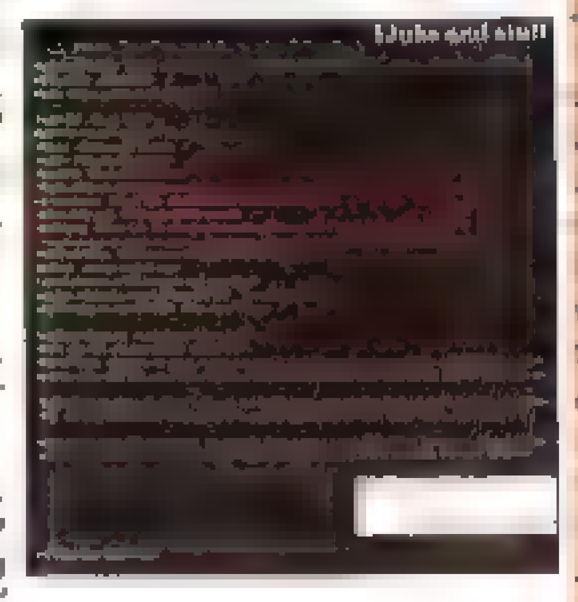
可如果你有一大堆ds.gba的文件，又该怎么办才能将它们合并呢？这就要用到Passme2nds这个软件了（下载地址http://ds.rorexrobots.com/pme2nds.zip），解压缩后生成了一个叫pme2nds.exe的文件，你只要在“我的电脑”中将gamename.gba文件图标直接拖到pme2nds.exe的图标上放手，程序就会运行生成一个.nds文件。很方便吧，现在就可以将那些.gba文件也通过loader整合了。

NDS Top System 0.1

还有一款工具是NDS Top System 0.1，下载地址是http://ndsts.handholder.net/download/pbeta.rar，这个软件就像GBA Tool Advance一样，可以查看文件头，要强大的是能将某些ROM中的文件解出来！（某个16MB的DEMO ROM就可以，汗啊……）不敢多说，一张图仅表其意。



最后要谈的是关于这两天传的大红大紫的某NDS模拟器！破解版很多人都已经拿到了，不过是个非完整版的。不支持声音、速度又慢而且功能非常有限制，最要命的是好像只能运行两三个ROM（修兄和超兄好像也在测）。到底是不是官方的，我只给出一张网页的截图，这是谁的主页、消息是不是真的，我想明眼的人应该都明白了吧？国内的某人第一个站出来指出模拟器是官方的，出于道义没有给出下载只有截图。于是……这张图是我两个多月前截的，那个模拟器到现在Darkfader都没有给出下载链接，提供的链接不过是些帮助和运行的截图，而且那个时候ROM都下不到，有模拟器也没有用。不过现在各种版本的ROM满天乱飞，想知道详细情况就去这里看看吧http://free.ys168.com/?nintendo。其实我想说的不是这个模拟器怎么怎么样，而是从模拟器引发出的问题。GST放出的ROM用这个执行以后多半都显示ARM9指令出错！不知道Neoflash又能不能玩，Neoflash能用的东西，其他的卡却玩不成，也不知道GST要作何解释。只是听说某论坛正在开展反GST联盟，号召各小组发布Clean ROM！有人问我，如果你是Dumper，有人给钱让你为他的卡在某些东西上做些小小的修改，你干不干？我觉得作为一名爱好者，只是出于自己的热情，而不是想靠这个谋取暴利发大财，毕竟做这事情本身就有些越轨，更不想被两头骂，所以我不会干的。现在有些网站也已经把NDS Dump Tool放出来供大家研究了，到底要不要还一个Clean的天空，我想我们还是默默注视下去吧！（再次强调以上内容仅为个人观点，别无恶意！）

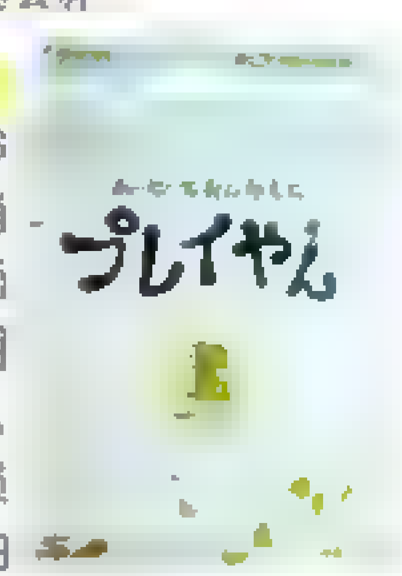


文 gokumine 编 马修

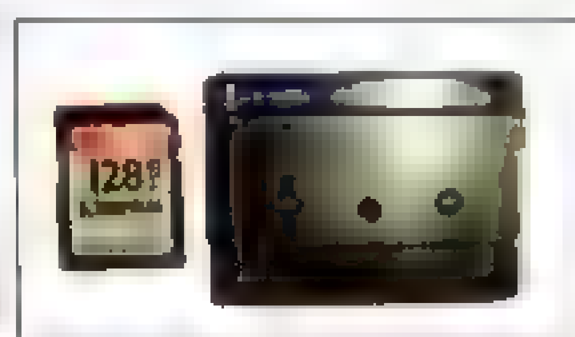
影音设备播放君完全评测

任天堂的播放君(プレイやん)虽然已经推出时间不短，但是由于其和其他周边的销售方式有很大的不同(官方直接邮购)，因此在国内就显得十分罕见。由于某些原因，近期得到这套周边，因此决定做一个全面测试，看看任天堂自己的影音设备到底怎么样

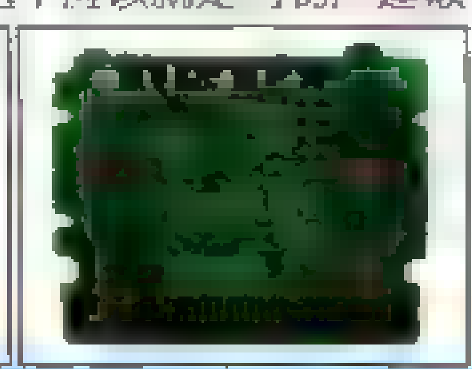
外观篇



播放君的包装和NDS卡带盒差不多，只不过稍微窄一点。打开以后里面有播放君硬件一个、说明书一本、安装光盘一张，以及还有一个任天堂会员积分卡。早期的播放君由于硬件原因造成了左右声道颠倒，结果全面收回，不过现在出品的都是已经修改过的了。

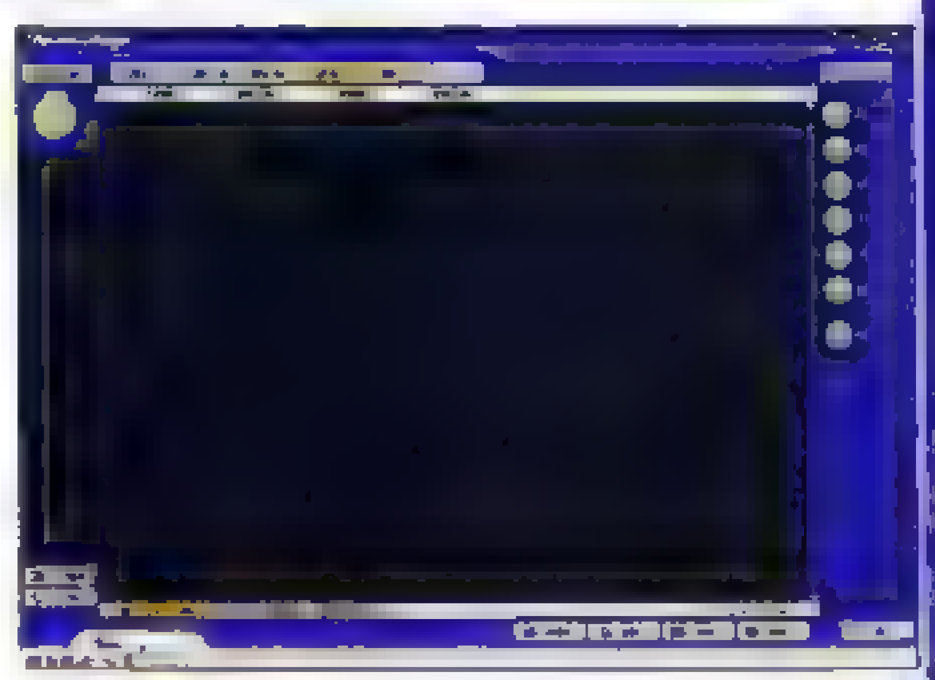


播放君的卡带稍微比GBA卡带长一点，而突出的那部分由于内置了耳机接口，所以要厚上一点。播放君可以说只是一个解码器，而它的影音承载则需要SD卡。卡带由播放君的右侧插入，收入到本体内，因此要小巧的多。因为每次看到新的硬件就都有拆开的冲动，于是几次忍耐后还是找来了螺丝刀，把播放君的3个Y字螺丝全部拆下了。打开以后里面的构造并没有想象得那么复杂，芯片上面的文字也没有经过任何加工打磨(这个D商可以很轻易的生产)，主要芯片都集中在播放君的背面，在NDS卡槽下面就是主要的解码芯片了。而左面的耳机插口那里有明显的焊接痕迹，这个应该就是当初声道颠倒的见证了。购买了这套产品以后，除了要买SD卡，还有一定要配备一个SD卡的读卡器，毕竟转换的影片和MP3都是要从PC上拷贝到SD卡中的。下面我们就先来安装软件吧。



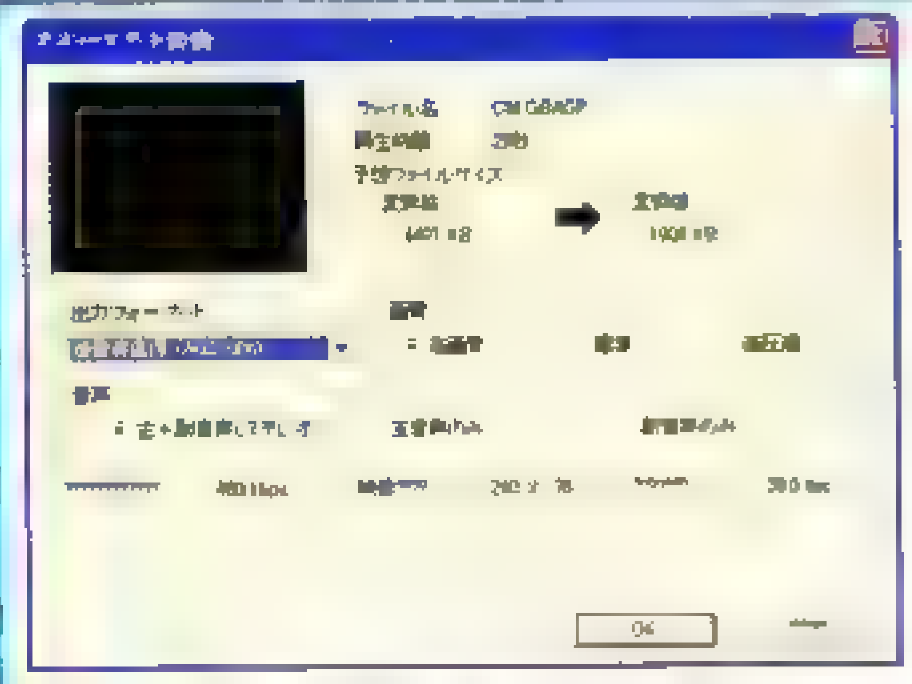
软件篇

播放君的影片转换软件是MediaStage for Nintendo。需要Windows对MEDIA支持，如果没有这个软件的话就要先安装上。软件由于是日文版本，因此在中文的系统下会出现运行错误的现象，需要在安装以前在Windows的控制面板下，调整语言设置，把中文操作调整成日文操作才可以。弄好以后就可以正常安装使用、运行软件了。



这个软件并没有大家想象地那么困难，首先我们要先设置硬盘的访问地址，选择软件左下的“メディア设定”添加影片的所在文件夹，成功以后双击添加的文件夹，软件就会自动加载可以转换的影片。等出现影片以后，选择上其中需要转换的，然后点击右侧软件上的“コンバート”就会出现转换画面。在这里可以看到转换前和转换以后的文件大小，同时还可以调整输出模式、影片质量以及声道。全部选择好以后点下OK，就会在原来的转换文件的文件夹中生成一个240×176的ASF格式影片。

软件支持的格式不是很多，目前只支持AVI、WMV、ASF几个格式，不过对于WMV这种网络上普遍的流文件应该十分好找，不过要是动画之类的长时间影片就要自己先转换格



式了。对于一些格式的影片如果大家不想全部转换的话还可以通过编辑截取其中的一部分。转换完以后，大家要做的就是把影片拷贝到SD卡中，然后装入播放君，就可以在GBA或NDS上看了。MP3因为可以直接支持，所以并不需要转换，直接拷贝就OK了。

在主机上运行播放君会出现两个选择，第一个是播放影片，第二个是播放音乐。在影片播放中，所有影片都是有画面显示的，可以直观地看到影片的开头内容；另外，播放君所支持的特殊格式游戏也是在这里运行，大家可以直接在任天堂的官方站上下载得到，这些小游戏说小还真不为过，大家可以看照片中的游戏实际画面，只有那么小小的画面，不足屏幕的1/6。

在播放电影的时候，播放君确实给人以很强的震撼力，感觉其性能和播放影片的素质确实高，不仅影片可以随意快进和倒退，时间单位可以精确到秒，十分惊人；而且可以选择画面的明暗度；画面十分干净、细腻，没有明显的马赛克现象；在中途停止观看时，可以暂停播放然后选择进入休眠状态，这样就不会消耗太多的电。在MP3播放中，同样可以做到以秒为单位的快进和倒退，而且播放的音乐就是没有经过任何软件加工的MP3，因此音质绝对没得说，不过要做到这个音质就要使用播放君上面的耳机插口才可以，这样可以把游戏机自己运行时的电流声音完全屏蔽掉！

与电影卡的比较

要说在国内，大家使用的最常见的影片播放周边就是电影卡了，电影卡虽然现在已经到了第二代，但是还是有一些不尽人意的地方。电影卡在以前的软件中转换的影片虽然说比其他设备要好很多，但是影片中有明显的马赛克现象，不过好在有水晶引擎的推出，才使这个现象消失，现在画质虽然还是不如播放君，但是已经非常接近了，只是画面的边缘部分还是有些模糊而已。电影卡另外的一个缺点就是在影片中快进和后退都是以分钟为单位的，而且影片在转换以后由于音频和视频分离，所以转换后会有声音提前或延迟的现象发生。

电影卡在音乐播放上也是使用的专用格式，因此需要对MP3等一些文件进行转换，因此会造成失真的现象就不足为奇了。如果是播放MAV格式的音乐，虽然音质绝对是没话可说的，但是电影卡没有自己的耳机接口，因此还会有游戏机本身的电流声影响音质。不过音乐播放的定点回放功能却播放君是所没有的。电影卡在支持图片浏览、FC模拟器、阅读文本小说等方面也是十分的出众的，这些个当然也都是播放君所没有，可以说两款硬件的功能各有千秋。

目前电影卡的厂家第三代电影卡即将推出，而且专用的MP4产品也会发售，而MP4产品就是冲着播放君来的，相信到时候一定会有更出色的产品。到时候mine将会给大家献上更详细的测试！

NDS烧录热点报道

文 gokumine 编 马修

NDS烧录热点多多，相信这篇热点报道能让您了解到当下热火朝天的NDS烧录，也许你会觉得烧录卡贵，也许会认为现在的NDS烧录技术还不完善，也许你会说现在还买不起NDS……但这是一个非常良好的开端，祈祷有面包、有牛奶的那天早日到来吧

最近ROM的放出速度是越来越快了，以目前来说，截止到6月21日，NEO FLASH DS提供的ROM已经有43个ROM被成功运行，这里面除了以前那种加入支持NEO FLASH DS补丁的ROM外，还有一部分通过修改存档路径，实现了在GBA烧录卡——也就是在NEO FLASH上存档，而不再需要专门找对应存档的NDS卡带来做记忆卡了。

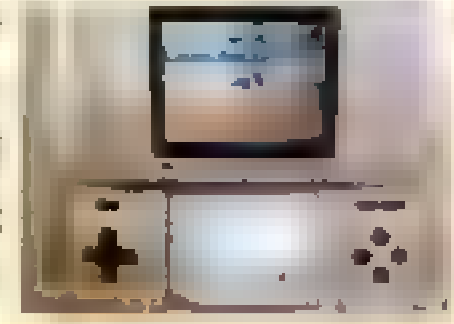
本次测试的硬件依然是NEO FLASH DS，而本次主要是针对GBA SAVE版本的ROM进行测试。本次使用的NDS卡带是《超级马里奥64DS》，存档类型为EEPROM 64K，另一个是《任天狗 腊肠》，存档类型为FLASH 2048K。测试过程中会根据ROM的存档格式更换不同的NDS卡带，以达到存档类型不同步。最后说明一下，以下测试的都是GS打过补丁的ROM。

厂商：任天堂　　版本：日版

容量：256Mb　　存档：FLASH 2048Kbit

《任天狗》这个游戏是最早使用FLASH存档的游戏，由于需要大量的存储信息（包括录音数据），因此存档变得相当大。游戏烧录完成以后使用《超级马里奥64DS》卡带运行，选择好狗狗以后，就是系统自动进行的存档，这时如果存档格式不合适，那么游戏将在存档的画面定住，而修改了记忆路径的ROM直接就存档成功了，然后就把狗狗带回家，游戏存档顺利通过。而另外的《任天狗 腊肠》和《任天狗 柴犬》也分别放出了GBA SAVE版本的ROM，编号是0024s和0025s。由于性质相同，这里就不做太多的说明了。

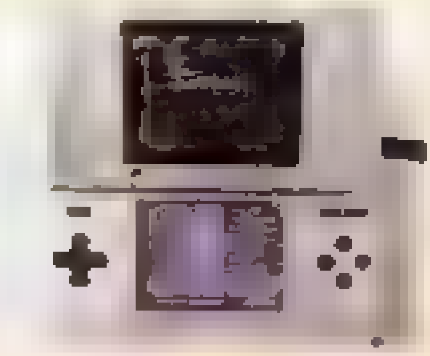
不过需要说明的是，在《任天狗 腊肠》的DS SAVE格式ROM烧录以后，使用NDS正版《任天狗 腊肠》，卡带可以继续接着NDS卡带中的存档游戏，而使用的存档补丁的ROM以后，NDS卡上的存档就会检测不到，而把存档直接储存在NEO FLASH上。可见，存档补丁完全把NDS卡上的存档给屏蔽了。



厂商：EA　　版本：美版

容量：256Mb　　存档：EEPROM 64Kbit

这个游戏使用的是EEPROM 64Kbit的存档，因此在测试的时候换成了《任天狗》的烧录卡，游戏正常运行，而且可以正常存档。在游戏中也没有出现什么影响游戏运行的问题，不过在更换了不同存档格式的ROM后，NEO FLASH卡带中的存档会被覆盖掉，并以当前游戏存档覆盖。



厂商 Konami　版本：日版
容量，512Mb　存档：EEPROM 64Kbit

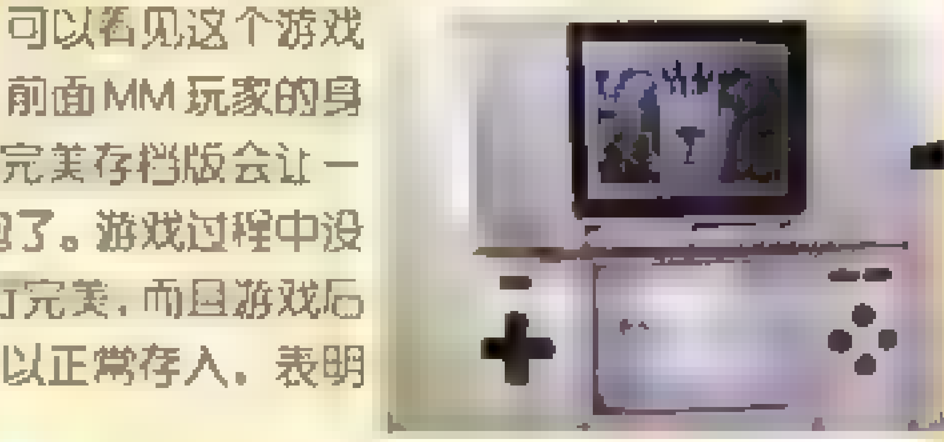
在熬过漫长的70多分钟后，终于把这个庞然大物烧录完成。这也是笔者初次烧录这个游戏，游戏画面非常亮丽，再加上全程语音，弄出一个512M也就不奇怪了。不过存档方面依然是可圈可点的，一路通过。由于mine对这个游戏实在是苦手，因此就不放出全败记录了要大家笑话了。相信除了狗狗以外，这个游戏同样会吸引大量的FANS，而完美存档的出现，势必会吸引大量用户购买烧录卡了。

厂商：Success　版本：日版
容量：512Mb　存档：FLASH 2048Kbit

再次一个巨无霸，对于这种ROM的测试简直是痛苦至极，强烈要求厂家修正烧录速度。不过慢归慢，烧好后的游戏能运行就成。游戏存档再次使用到了FLASH 2048Kbit，不过这样一个游戏用了那么大的容量真是对厂家无话可说。游戏一开始完成设定后也会自然的存档，一次性通过，在游戏过程中存档也没有问题，都保存在了NEO FLASH中。

厂商：Sega　版本：日版
容量，256Mb　存档：EEPROM 64Kbit

Sega的这个《狂热噗呦噗呦》的确是吸引众多MM的作品，不管是掌机还是街机，都可以看见这个游戏前面MM玩家的身影，因此这个游戏的完美存档版会让一大批GG给MM掏腰包了。游戏过程中没有发现不良问题，运行完美，而且游戏后保存的排名记录也可以正常存入，表明存档完全兼容。



厂商：Namco　版本：日版
容量：128Mb　存档：EEPROM 64Kbit

上次我们已经对这个游戏也进行了测试，不过上次并不是完美存档版本，需要NDS正版卡来协助完成游戏存档，而这次的游戏ROM不仅正常游戏没有问题，也可以正常在NEO FLASH中保存存档，大家可以在照片中看到成功更新卡带记录的画面。由此可见，此游戏也完美支持了GBA SAVE。美版《钻子先生》一样可以完美存档。

厂商：EA　版本：美版
容量：128Mb　存档：EEPROM 4Kbit

EA公司的第一人称射击游戏，可以说和《银河战士》一样的火爆刺激，把第一人称射击游戏的乐趣发挥的淋漓尽致。这个游戏也是测试的第一个EEPROM 4Kbit存档的，大家在画面中可以看到读取进度，可见存档没有问题，有了完美存档希望大家一定要把这个游戏打上一遍，真得非常刺激，就是画面稍微暗了一点。

厂商：任天堂　　版本：日版

容量：128Mb　　存档：EEPROM 4Kbit

上次的测试以此游戏不能存档告终，原因是没有EEPROM 4Kbit的DS卡支持，所以本次推出了完美存档版后一定要测试。首先在游戏开始没有出现存档空间问题的提示，第一关算是通过了，然后在正常游戏后所玩记录在关机以后依旧保留，存档测试通过。同时另外两个语言版本的《CATCH! TOUCH! 耀西》同样可以实现GBA SAVE。

这个完美存档也是前几天和《耀西》一起被放出来的，原来在EEPROM 64Kbit卡带上已经实现的存档功能，这次在画面上没有任何的变化，游戏也运行正常，并没有因为修改了ROM带来什么不良反映，存档也达到了所要求的GBA SAVE，又是一个吸引玩家的购买烧卡的理由。

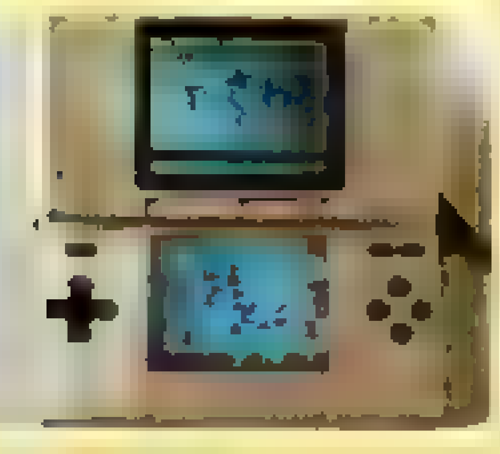
厂商：Namco　　版本：美版

容量：256Mb　　存档：EEPROM 64Kbit

厂商：任天堂　　版本：日版

容量：256Mb　　存档：EEPROM 64Kbit

同样是上次测试过的ROM，上次通过NDS卡存档曾经将游戏通关，这次为了验证完美存档，再次将游戏进行到底，又一次把游戏打穿。目前放出来的所有GBA SAVE格式的ROM都已经通过了本次测试，看来大家真的要准备攒钱了啊。随着完美存档版本的推出，官方也表明会在最近推出最新的烧录软件，以支持存档的备份和上传功能，这样一来，一个拥有基本功能的烧录卡就终于问世了，那时候大家互换记录也就不是什么头痛的事情了，就像PSP一样方便。



本次除了测试这几个完美存档的游戏以外，还要对其他的DS存档版游戏说明一下，目前DS存档版游戏还是占据着绝大多数，不过其中里面的像编号13的《直感一笔》、14的《天堂独太》、16的《大合奏》、编号28的《SD高达G世纪DS》，还有诸如《火影忍者3》、《星战前传Ⅰ》、《电子浮游生物》、《牧场物语》等大作都已经陆续放出了，相信购买烧录卡的朋友一定会有一个乐趣十足的暑假了，绝对要您不知道玩什么好。不过由于众所周知的原因，这些ROM还是需要配合相应的卡带来游戏，像《SD高达G世纪DS》这样的超多人期待的作品还是使用少有的2M FLASH存档，没有卡带的玩家就只能是继续等待完美存档版的放出了。

和上次放出ROM的黄金太阳小组不同，本次的ROM中出现了一个叫“TrashMan”的新小组，看来要DUMP DS ROM的小组是越来越多了。另外网上还出现了一个叫“NDS Dump Tool dumper”的软件，可以要玩家自己DUMP游戏ROM，而本次借着ROM测试的机会把这个工具的使用方法和大家介绍一下。不过由于国内拥有设备的玩家不是很多，因此据说现在国内还没有自己DUMP的，看来俺又要做第一个吃螃蟹的人了。

首先在DUMP之前大家要先把NDS DumpTool dumper这个软件下载并解压缩，下载的地址可以通过搜索引擎寻找，一搜就会出现很多，实在怕麻烦可以到我

的站去。然后准备的硬件工具需要：NDS一台、GBA烧录卡一张、电影卡一张、合适大小的CF卡一张、Passme或者同类的Magic Key一张以及要DUMP的NDS卡一张。看来要做一个DUMPER没有足够的资本是不成的，除了游戏卡带，光现有的工具没有几千RMB也不成，更不用说还要在第一时间弄到大量的卡带了。

首先把dumper.nds.gba这个文件烧录到GBA的卡带中，注意这里要选择使用单卡模式为好，使用合卡有可能会出现失败。然后把烧好的GBA卡带插到NDS主机上，然后把

Passme（这里使用的是Magic Key）和NDS卡接好一并插到NDS主机上。打开主机，会出现运行引导程序的画面，按照文字的要求把GBA烧录卡拔下来。然后把电影卡装上合适大小的CF卡后插到NDS上，确认无误以后按A键继续进行。这个时候就开始DUMP文件了，可以看见屏幕上面的数字不断在增加，也就是说ROM文件被不断复制到CF卡中了。接着大家就要开始一段时间的等待了，这个时候千万不要去动卡带。等数字不动了，会出现新的提示，这个时候就要把Magic Key取下来了，然后直接插上DUMP的NDS卡带，按A，画面就会提示让你关闭DS了。把主机关掉，然后取出CF卡，里面就已经保存了你DUMP成功的ROM了。然后需要把CF卡中的文件使用软件中的dumper.exe程序整合一下，这样一个完全没有任何补丁程序的ROM就生成了。不过目前这种ROM还是需要经过添加补丁才能够在NEO FLASH DS运行。

在这个工具出现以后，针对这个问题曾经询问过EZ的发言人，从他那里得到的答复是："由于新的一批Clean ROM的出现，EZ4的硬件有较大的改动。"也就是说有可能以后其他厂家会开始支持这种不需要添加任何补丁的ROM，虽然现在还没有有力的证据证明这一点，但是从即将在本周发售的G6就可以说明，NDS烧录卡将不会使用同一种格式的ROM，也就是说虽然同是一个游戏，但是会根据烧录卡的不同出现不同的ROM，这个和GBA时代的那种统一制式有很大的差别，很像是各个厂家各自迎战一样。因此现在还没有购买烧录卡的玩家先不要开始收集。

自从G6和M3放出了详细数据以后就有很多玩家对其内置RAM的大小256Mb产生了质疑，毕竟现在的ROM就有不少超过了这个容量，那样的话势必会有很多游戏在CF卡或者是内置FLASH里面不能释放到RAM中而不能运行。针对这个问题经过询问了解到，G6和M3会使用另外的ROM格式，而不是现在NEO FLASH DS所使用的ROM，根据专用的ROM，G6或者M3可以通过像光盘机一样的随用随读的方式加载ROM到RAM中，而不是一次直接全部加载到RAM中，这样就可以保证256Mb的RAM也足可以应付最大2G容量的ROM了。

另外一条信息是最近网络上流传的普通烧录卡也可以运行NDS游戏传闻，其实这个完全是误导大家，目前普通的烧录卡只能实现到运行DEMO的情况，运行一个个人开发的小软件也是可行的，但是一提到NDS商业ROM就不成了，不管是现在的EZ系列还是Link系列，都只是能运行DEMO，而不能运行商业ROM，就像本周发售的M3一样，都会推出普通版本和专用版本，普通版本不能运行NDS商业游戏，只能运行一些DEMO，为了给一些不需要玩NDS游戏的玩家，而另一个版本是可以运行NDS商业ROM，如果普通烧录卡就可以兼容的话，那么众多烧录卡厂家只要配合上Passme就可以包装一下，在市场的真空期大赚上一笔了，而不是投入资金研究新一代烧录卡。就连Link也没有提卡带可以运行商业ROM——其实这只是一些JS为了处理手中的存货而故意放出烟雾弹迷惑大家，毕竟有条件试验的玩家不多，因此要先购买NDS烧录卡就一步到位，不要相信厂家的后期推出相应设备运行商业ROM的话。不过最近网络上出现了单独出售的Passme，据说是从美国直接调过来的，价格在25美元左右，只要配合上XG2005和PRO卡就可以实现NDS商业游戏的运行（以前测试过这两套卡带），如果这个出售的Passme是真的话，那么相信会给玩家节省相当一大部分资金。这个Passme和Magic Key不同，采用折叠式，把NDS卡的插入位置转移到了后面，不过该Passme没有外壳包装，是直接裸露版本的，有兴趣的朋友不妨弄个试试。

文 江西恐龙　编 马修

PSP、NDS价格依日稳定无波动，港版PSP目前还要贵上日版约50元到100元。最兴奋的莫过于中国大陆行货iDS将要发售的消息了，无论如何，这是中国玩家第一次和世界同步玩上时尚主机，其意义已经超过了DS这个双屏主机本身，希望大家能多多支持中国游戏的行货和正版！

[illegible]

玩家升级为1.5版，不然无法进入游戏。比如

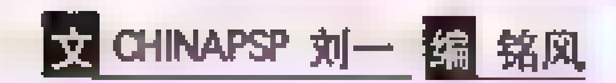
[illegible]

常诱人的100多元，而且只能在 iDS 上运行哦。有很多人抱怨说 iDS 主机售价过高，不过笔者

[illegible]

以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价价格。各地价格有所差异为属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。

[illegible]


文 CHINAPSP 刘一 编 铭风

玩转PSP

PSP影音制作专栏

PSP用MP4影像转换软件大比较

目前市面上PSP用的MP4转换软件主要有四款，他们分别是SONY官方出品的Image Converter(简称IC2)；俗称“转换君”的专业软件3GP；稍晚出现的PSP VIDEO 9，在这里简称PV9；最后一个就是最近才出现的psp video express，在这里简称PVE。这几款软件对电脑的硬件要求都比较低，很低的配置就可以运行了，但是要达到良好的效果(转换速度)对CPU的要求就比较高了，和其他的格式转换软件一样，转换速度看的就是CPU。废话不多说，IC2、PV9和PVE都是需要在电脑中安装的软件，而3GP不需要安装，是一个“绿色软件”。对比软件的容量，IC2有近40M，PV9为34M，PVE是16.2M，3GP只有小小的4M(C版容量略大)。对比安装时间，3GP近乎于0，IC2和PVE也只需要不到1分钟。PV9就麻烦了，和微软的IE6网络安装版一样，先下载一个2M不到的安装包，然后边下载边安装，笔者自认为网速不差，但是这个东西花费了很长的时间。

对比操作环境，IC2早期只有日文版，现在有最新的多国语言版；3GP的0.31版可以选择全中文的界面，对国内的玩家是非常的体贴(开一个)，但是界面比较朴实；PV9和PVE出的比较晚，所以吸取了前两者的优点，界面也是非常不错的，是全英文的。

Image Converter

传说中的IC2拥有华丽的界面，可以让人清楚的看到MP4的转换，还拥有很方便实用的MP4切割功能，转换速度也是非常快的，他最体贴的是可以在MSD所在的盘里直接建立能够播放的MP4文件和路径，支持的视频格式有WMV，AVI以及MPG，部分RM格式的可以直接改扩展名进行转换。IC2输出的格式：音频是默认的96Kbps(立体声)，视频输出有96kbps/192kbps/384kbps(这些是14.985fps的)，还有就是29.97fps的768kbps。

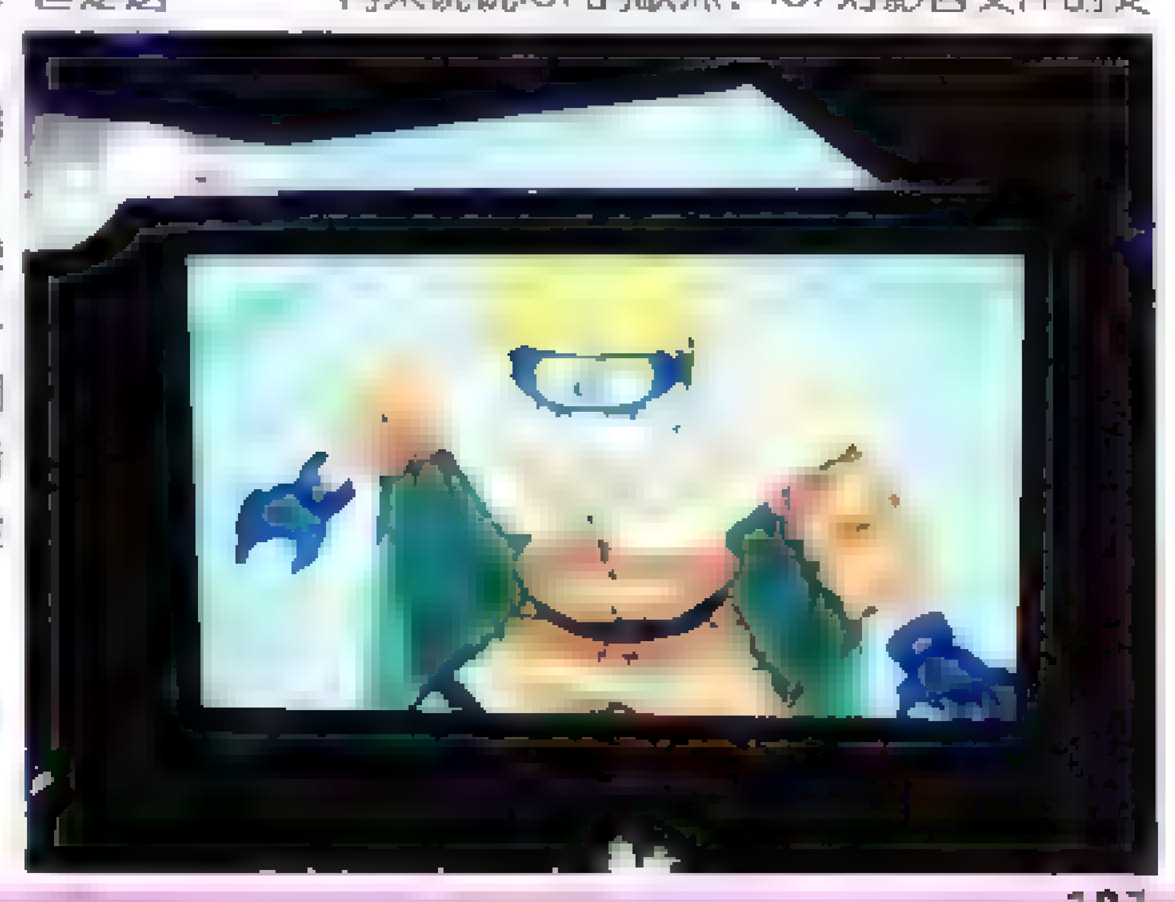
在注册表中可以用修改参数的方法进行DIY，运行regedit打开注册表：

HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Sony Corporation\Image Converter 2\2.1

前缀对应品质：LO/96，NO/92，HI/384，SH/768。

后缀对应参数：WIDTH/宽度，HEIGHT/高度，VIDEO/Kbps，STEREO/声道，AUDIO/声音采样率(bit)，FRAMERATE/帧。

再来说说IC2的缺点：IC2对影音文件的支



持并不是很好，某些文件不能转换，或者转换出来只有短短的几十秒，但是这个不是IC?致命的弱点。它致命的弱点是转换质量，IC?转换出来的片子的质量是4个软件中最差的，通过对比可轻易看出差别。还有一个缺点就是注册需要付费，10美元对于国内的玩家不算是小数目。

转换君

接着说说3GP，3GP是一款非常专业的MP4专业制作软件(必须有QUICKTIME支持，最新的版本是6 5.2版)，除了支持PSP还支持许多的手机用影像的转换，截稿时的最新版本是3月16日发布的0 31版(可以支持简体中文)，同时国内也出现了DIY过的ming君0.31C版。转换君的外观比较简陋，但是有着非常强大而且专业的功能，也可以算目前转换的首选软件吧。它所支持的格式也是最多的，支持包括AVI，MPG，VOB，WMV以及自写脚本的AVS格式(下面说明)。现在这个世道什么东西不能DIY啊，连PS2的《WE8LE》那么快就放出了中文版，3GP当然也不能落后，但是3GP的DIY功能是比较麻烦的，需要修改Transcoding PSP Direct.ini(0.31版)或者Transcoding.ini(0.31C版)，修改的方法如下：

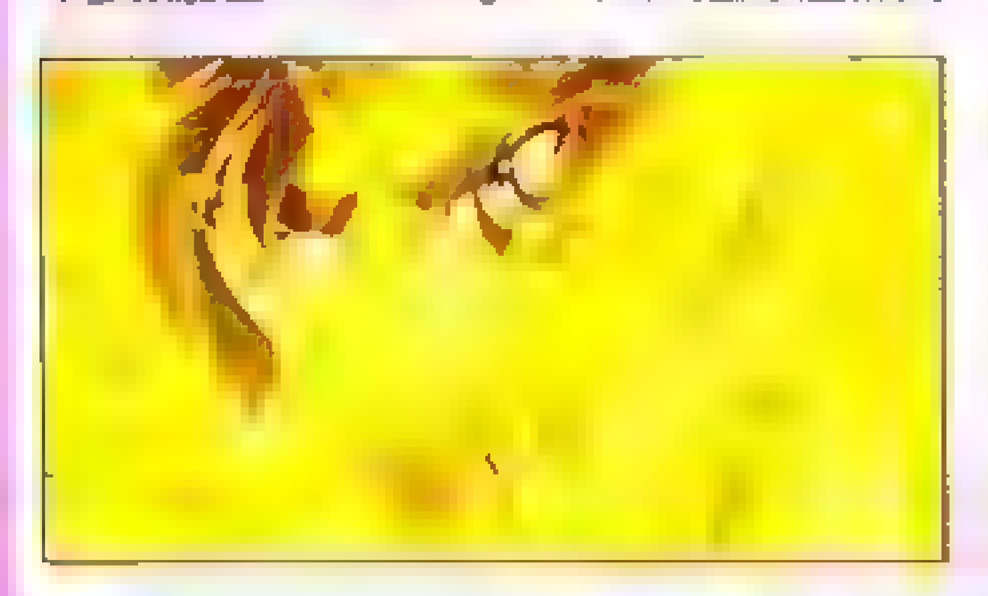
1.调整音量

某些片子的片源比较轻或者你认为PSP的音量太小，你就可以通过这个手动调节你所需要的音量

通过修改以下参数实现：-vol

例如："-vol 100"=100%音量、"-vol 150"=150%音量、"-vol 80"=80%音量(数字不要设定的太大，笔者调到500后，音量的测试结果实在是……)

要说明的是在0.31C里面可以直接进行修改，但是在0.31中没有这个参数，你可以把这个参数加在"-ab 48"与"-f psp"之间(当然其



[illegible]

2.修改fps

fps就是每秒画面帧数 帧数越高，画面越流畅，一般情况下PSP所使用的fps为14.985或者29.97。

要修改的参数是"-r"。注意，仅29.97和14.985两种fps可选。填其他数字一般会导致音画不同步，在一般写脚本语句中可以根据具体的文件进行修改，在这里不做详细分析。

3.修改kbps

Kbps是码率的意思，分为画面码率和声音码率。画面和声音码率一样，码率越高，画面(声音)越清晰，效果越好，但是所占的空间越大。

在0.31版和0.31C版中视频的代码是"-b"在这里就可以做修改，一般都是384或者512，大家可以根据实际情况进行选择；音频的代码是"-acodec aac -ac 2 -ar 24000 -ab 48"，其中"aac"是音频的格式，"-ac"是声道数(1是单声道，2是立体声)，"-ar"这个则是音频的HZ数，一般不做更改。"-ab"是单声道的kbps。(画面码率也可以参见后面的浮动码率。)

4.裁边

裁边功能可以减掉视频文件上下左右各边缘所规定的线数。"-croptop、-cropbottom、-cropleft、-cropright"分别为裁上、裁下、裁左、裁右：

上裁50象素，下裁40象素：-croptop 50 -cropbottom 40 -cropleft 0 -cropright 0

左裁30象素，右裁20象素：-croptop 0 -cropbottom 0 -cropleft 30 -cropright 20

5.加边以及调整视频大小：

"-padtop、-padbottom、-padleft、-padright"分别为加上、加下、加

熟悉DVDRIP的人都知道这个2 pass压缩。在DVDRIP过程中，2 pass使得画质及动态效果更上一层楼，虽然要比"1 pass"多花上一倍的时间处理，但是在MP4的制作过程中效果没有这么明显，尤其是片源已经很不错的DVDRIP出的AVI文件不推荐使用。但对于rmvb或者rm等片源而言，大家是可以考虑采用的。(要说明的是，如果直接拿VOB来压缩，推荐使用2 pass)

左、加右。注意加边后，需调整"-s"的参数，把添加的象素相应地减去。

上加20象素，下加30象素：-padtop 20 padbottom 30 padleft 0 padright 0 s 290x240。

左加40象素，右加40象素：-padtop 0 padbottom 0 -padleft 40 padright 40 s 320x160。

6.浮动码率的设置

和大家熟悉的RMVB一样，这样制作出来的MP4是采用浮动编码率的，可以达到比较大的效果，而且容量也不大。通过修改"minrate"和"maxrate"来实现，并且可以配合 bt 384使用。

VBR模式压缩 动态码率 minrate为最小值 maxrate为最大值 bt为比例差。视个人需求所定。具体的代码为 b 576 minrate 384 · maxrate 768 bt 384

关于VBR模式压缩还有几个参数可以设定

qscale 用作视频数字转换平衡的比例差；

qmin 用作视频数字转换平衡的最小值；

qmax 用作视频数字转换平衡的最大值；

mbimin 用作视频数字转换的最小宏模块；

mbimax用作视频数字转换的最大宏模块；

qdiff 用作视频数字转换平衡的最大不同点。

在这里，笔者推荐一个比较合适大家转换的浮动码率设定： b 576 minrate 384 maxrate 768

大家可以看到，最低码率是384，已经足够处理任何静态画面了，最大码率是768，对于一般比较火爆的场面不会有什么不良的感觉，依然觉得很清晰，当然码率的设定也不是一定要128的倍数的，如果你想节约空间，试试看 b 500 minrate 300 maxrate 700也是不错的。

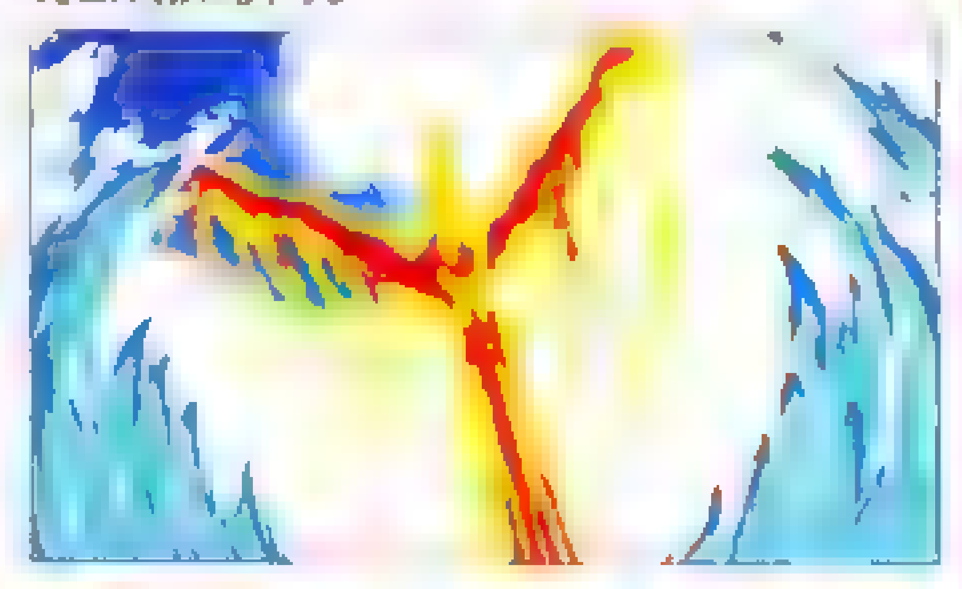
7.2—pass压缩设定

通过修改以下参数实现：

pass 1 passlogfile -vcodec xvid

pass 2 -passlogfile -vcodec xvid (2 pass)

当然除了以上介绍的这些常用的参数外还是有很多其他参数的，有机会再为大家介绍。这里添加的参数越多，转换的速度越慢，请大家在设置前考虑清楚。说到这里，大家把0.31C的Transcoding.ini打开和0.31的Transcoding PSP Direct.ini打开做对比，大家就不难发现为什么0.31C的转换时间要长那么多(笑，有人尝试过一集25分钟的动画花20小时去转换吗？)。



PSP VIDEO9

第三要说的就是PSP VIDEO9了。它算是一个后起之秀，集成了3GP的核心，使得其转换效果也是非常的不错，加上其华丽的界面最方便的DIY可以直接在软件的界面中设定你所需要的fps，kbps，音量，裁边甚至浮动码率(qscale以及minrate、maxrate参数)，1 pass和2 pass等等参数，受到了现在许多人的追捧，它支持的视频格式有WMV，AVI，MPG以及VOB格式。(为了达到更好的效果，它需要Videora等软件的支持，个人版是不需要注册的，但是商业版是要注册的)对于一般的AVI或者没有字幕的VOB(MPEG 2)格式的制作

笔者还是推荐使用PV9，它设定方便，而且具备了3GP中转换出高质量的所有参数。它也可以把MP4直接传送到你的PSP所在的目录下，方便快捷。(AVI/VOB这类高清晰的片子为片源的时候，这样的设定已经完全可以满足人们的需求了)

psp video express

最后我们来说说PVE，它支持的格式有AVI、WMV、MPG、MPEG、VOB、ASF、RMVB、RM、DAT(VCD的MPEG 1)，转换界面简单明了，适合新手使用，支持14.985fps以及29.97fps、0~800kbps码率的视频输出(拖动划条可以在150~800kbps之间选择)，支持32和48kbps的单声道音频输出，以及48、64、96、128kbps的立体声的音频输出(在选择输出码率的同时，软件会自动根据影片的长度估计所转出的MP4的容量)，它也有把MP4传递到记忆棒的功能，而且这个功能是最完善的。不过这款软件不适合喜欢DIY人，同时此软件的注册费用是34.99美元。

综合比较

这几个软件中，惟一支持AVS脚本的软件是3GP，通过AVS脚本可以干许许多多的事情，AVS格式的脚本可以支持包括RMVB/RM在内的许多格式，加上完美的DIY语句，可以达到很清晰的效果，在早前几期的《掌机王SP》中，笔者都做过相关的详细教程，大家可以拿来参考。

最后，笔者还做了其他的几项测试，在这里简单的说明一下：

转换时的测试：大家有没有注意到，在进行转换的时候CPU始终锁定在99%的位置，也就是说转换过程是完全利用CPU的，造成了其他程序无法流畅的运行，IC2尤其明显，而且即使把CPU的优先级降低到最低我们也很难运行其他大的程序，用暴风影音播放电影都有时会卡，在CPU的处理方面个人认为PVE做的是最出色的，0.31C和0.31也不错，PV9略差，但是比IC2来的好一点，在3GP转换的时候把　MPEG进程优先级设定到最低还可以玩一些游戏，播放影片也不在话下。IC2还有一个弱点：在桌面上其他程序关闭以后，IC2就固定的最前端显示，而且最要命的是无法移动位置，只能靠显示桌面或者直接到“我的电脑”里调用程序。

转换速度的测试：这个测试大家只要试过4个软件就不难发现，PVE是其中的王者，IC2的速度也是非常的快，在一样使用的情况下3GP比PV9略快，它们的具体速度取决于滤镜以及其他ffmpeg语句的使用情况。

在这4个软件的测评中，大家不难看出，笔者对IC2的评价不高，当然不是出于个人原因，而是由于IC2无论从转换质量还是可塑性上都是4款软件中最差的。但是有一点大家不难想象，IC2是SONY自己的产品，也是PSP的周边重要软件之一，在硬件亏钱的情况下，SONY势必要在周边和软件上赚回来，所以，我们有理由相信SONY重视IC2这个市场，并且我们应该相信更好的C即将出现。特别是有免费的专业软件3GP、功能强大并且与之价格相当的PV9和支持几乎所有的媒体文件的PVE的3重压迫下，SONY势必会拿出看家本领。由于PV9采用的是3GP的核心，加上一些实用的类似于C2的周边功能，我们无法说出谁到底比谁好(说出来了也会被人骂的)。从笔者个人的角度来看，笔者一直是在使用DIY的3GP的，因为比较方便。大家可以根据自己的喜好来选择。

PSP破解与模拟器最新动态

文 binbin30
编 马修

俗话说：道高一尺，魔高一丈！这句话用在模拟界是最合适不过的了。本月的PSP在破解上面获得了相当大的成功，首先是PSP的时钟频率的代码被黑客公布出来，模拟器可以提高PSP的CPU运行速度，达到模拟更流畅的效果；随后的破解消息更让各位玩家兴奋：1.5版本系统软件的PSP已经可以运行模拟器。所以这个6月份对广大PSP玩家来说是一个收获的季节。

一 PSP频率全速运行

通过以前SCE发布过的相关新闻可以了解到，目前的PSP的实际运行频率只有222Mhz左右，原来的PSP预定频率是333Mhz。为什么会被降低了30%的CPU频率？主要是因为PSP的定位是掌上游戏机，出于耗电的因素，将CPU的工作频率限制在了222MHz，等以后的芯片制造工艺或者电池容量获得大幅提升之后，就能够破除这个222Mhz的限制而恢复到333Mhz的实际运行频率。而且PSP的频率调节可以通过软件的API来进行修改，目前日本的黑客组织已经破解出了能够调整PSP的CPU频率函数库。

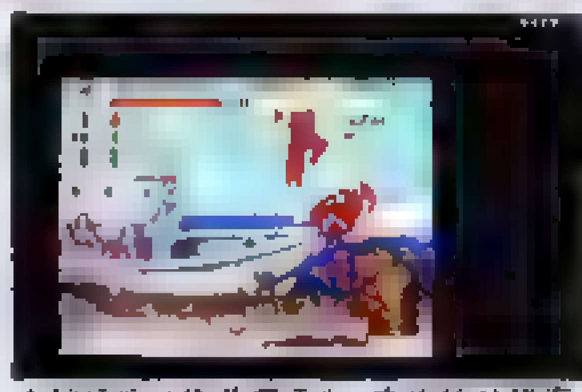
```
long scePowerSetClockFrequency(long,long,long);
scePowerSetClockFrequency(333,333,166);

STUB_START "scePower",0x40010000,0x20005
STUB_FUNC 0x4B7766E, scePowerSetCallback
STUB_FUNC 0x737486F2, scePowerSetClockFrequency
STUB_END
```

▲能够让PSP的CPU提升频率的API函数。

可能玩家不禁会问让PSP运行在333Mhz的实际频率会有什么负作用吗？答案是否定的。因为由于PSP这款CPU在设计阶段就是为333MHz频率的，而我们知道一般考虑到实际工作环境，CPU的实际可工作频率都会高于厂商标示值，所以才有了超频的诞生。并且SONY也只是在Firmware（中文含义就是固件，也就是常说的系统软件）上将其限制在222Mhz，并且提供了调整频率的函数API，何况调至333MHz，也并不是超频，只是发挥了它应有的性能，所以根据常识和经验判断，应该不会对硬件造成伤害。只不过就是电池的使用时间减少了，其他的没有影响PSP本身硬件的负面问题，广大PSP玩家可以尽情体验模拟器给我们带来的免费大餐。

自从能够调节CPU频率的函数库公布之后，目前已经有3款模拟器应用频率提升的这种方法来达到游戏更流畅的目的。第一款就是超级任天堂的模拟器Snes9x，完稿时Snes9x模拟器更新到002y11版本。该版本的超任模拟器可以提供屏幕分辨率调整、跳帧设置、即时存档、声音设置等，还有最新增加的PSP频率调节功能，该款模拟器能够提供的有三种CPU频率调整值：222，266和333Mhz。该款模拟器完成度已经很高了，再优化一下代码就能够流畅运行超任的游戏了。经过笔者的测试，在不提升频率的时候，关闭声音，屏幕大小设置X2，运行超任游戏《街头霸王》时的帧数（帧就是游戏每秒钟运行的速度，超任游戏全速运行的帧数是60帧/秒）有24帧左右，但是把频率调整到333Mhz的时候帧数提高到了36帧左右。不少的游戏都能够运行了，当然想达到流畅运行游戏还是有不少距离。这个速度运行一些RPG、SLG类型的游戏是能够接受了，而且如果把屏幕的分辨率设置成为普通，《街头霸王》运行的帧数可以达到45~60帧左右。通过开发者日后的努力，笔者认为在PSP上流畅运行超任游戏也不再是奢望！

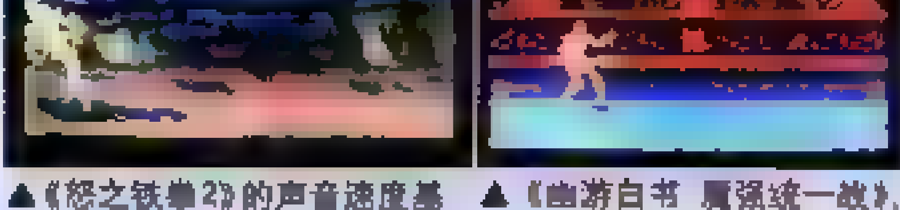
▲Snes9x002y11版本模拟器，右下角的图片就是即时存档保存的预览图。（用L+R+SELECT+START调出设置界面。）



▲超任版《街头霸王》在原始分辨率运行时帧数达到了45~60。

第二个应用CPU频率提升技术获得完美模拟效果的就是MD模拟器PSPGenesis，完稿时的版本是0.11。该模拟器根据官方的说法使用声音频率在333Mhz的时候，模拟的速度可以到达游戏速度的90%。从笔者的测试结果来看也是验证了这个说法，使用该模拟器运行MD时代的名作《幽游白书 魔强统一战》，速度真的十分流畅，声音模拟也正常。《怒之铁拳2》的

模拟也是非常棒，声音完美，没有破音，速度也很流畅。从目前该模拟器的版本来看仅仅是0.11的版本就能够达到这样的运行效果，的确非常不容易，对开发者的软件开发功力赞一个。目前该版本的模拟器可以手动调节的选项并不多，只能控制声音是否打开、频率的切换和渲染模式的切换。模拟器菜单激活按键是PSP的



▲《怒之铁拳2》的声音速度基本完美。 ▲《幽游白书 魔强统一战》，[redacted]。

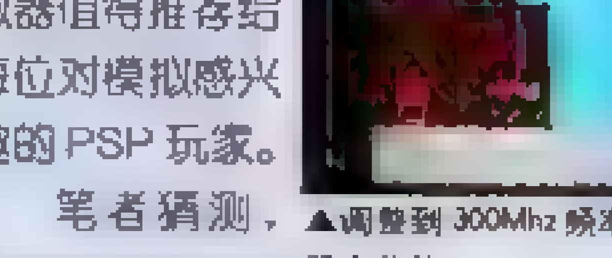
选择键，笔者在这里特别说明声音的开启切换是在模拟器菜单界面下按PSP的A键才能够切换，图形渲染模式按方块键能够切换。如果模拟的游戏发生花版的情况，可以切换图形渲染模式看看。频率的调整是按×键进行改变，能够改变的频率只有???和333Mhz可以选择。这款模拟器不能识别压缩格式游戏ROM，必须解压缩才能够正常运行，模拟器目前暂时不支持摇杆操作。虽然目前限制还比较多，但是模拟的完成度不错，喜欢玩MD游戏的PSP玩家不应该错过了这款模拟器——PSPGenesis0.11。

第三个能够支持频率调整的就是FC的模拟器——NesterJ 1.04版。目前这个模拟器可以认为是完美的了，可以调整的选择项目非常多：即时存档功能、系统设置、图形设置、声音设置都有。而其中的系统设置可以设定PSP的实际运行频率的参数，默认参数是???Mhz。与前面两款模拟器不同的是，这款FC的模拟器能够线性地调节CPU的实际运行频率值，可以以每1M的进度来调节PSP的运行频率，最高能够达到的频率也是333Mhz。笔者测试把频率调整在300Mhz的频率测试FC游戏《松鼠大作战》就能够流畅运行了，当然，这个频率值不是流畅运行该游戏达到60帧全速的最小值。笔者认为目前这款FC的模拟器开发已经非常完美了，应该有的功能都具备了，而且多数的FC游戏都能

▲FC模拟器NesterJ 1.04版本提供全面的设置选项，用L+R+SELECT+START调出。

▲NesterJ 1.04版本系统调节菜单，笔者已经将频率调整至230Mhz。

够正常运行，不能模拟的是因为字库问题造成几个汉化的中文游戏和在PC上多数模拟器也不能正常模拟的游戏的如《霸王的大陆》等，这款模拟器值得推荐给每位对模拟感兴趣的PSP玩家。



▲调整到300Mhz频率 全速运行《松鼠大作战》。

笔者猜测，如果能够提供超过333Mhz频率的函数API也是可能实现的，那么前面介绍的超任模拟器也许能够全速运行了。不过超过PSP原先预定的333Mhz频率后PSP原来的散热系统能否充分散热就是一个影响稳定的关键因素，例如电脑的超频需要良好的散热条件才能够保证超频的成功。所以在散热条件许可的情况下，超过PSP最高频率333Mhz运行模拟器也是可以的。

二 SP1.5系统的彻底解决

在广大的1.5系统PSP玩家热切的等待中，西班牙的破解小组给我们带来了1.5版本系统PSP能够运行模拟器的希望。发布了一款名为MSwapTool0.1版本的软件，这个软件的主要功能可以破解掉PSP1.5系统的AES记忆棒密码识别系统。但是该软件有一个缺点，必须准备有两个记忆棒，而且必须在PSP运行程序的情况下热插拔记忆棒才能够破解成功。所以此方法对于广大玩家来说都是非常繁琐和复杂的，而且热插拔记忆棒也会存在安全隐患。

经过短暂时期的"飞棒"操作之后，西班牙破解小组再接再厉推出了不需要换记忆棒而且只使用一个记忆棒也能在1.5系统的PSP上运行模拟器和自制软件的引导程序KXploitTool，目前的版本是0.3版。下面笔者就详细的介绍KXploitTool这款软件的安装和使用方法。

这个软件的容量比较小巧，解压后只有1.9Mb的容量。下载软件之后，将其解压缩后，得到一个KXploitTool-0.3 Setup.exe的安装文件。双击它开始安装，因为该软件使用的默

认语言是西班牙语，所以安装软件的时候都是都是西班牙语言。软件安装结束的时候会出现一个选择项目，请玩家选择下一个选项。上面这个选项的意思就是让你重新启动电脑，而下面的选择就是不要重启电脑。我们当然选择不重启电脑而退出安装程序。

▲安装的时候一直按默认的按钮就能够正常安装了，西班牙语言看不懂。

▲出现选择的提示，选择下面“不用重启电脑”。

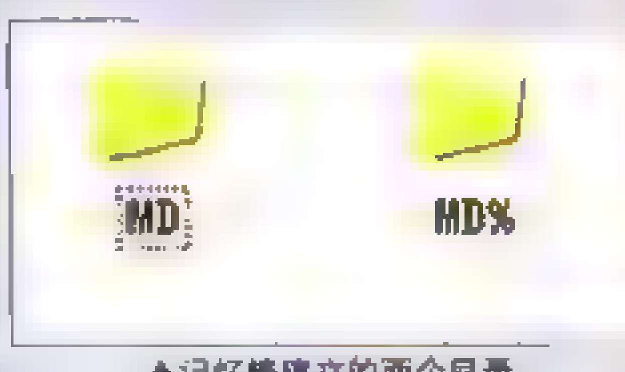
这样软件就安装完成了。打开软件，这个时候看到的界面是西班牙语言的软件界面。软件的界面非常简洁，很容易使用，即使是第一次使用都不会觉得困难。软件本身支持两种语言，默认是选择西班牙语。这个时候只需要把软件的“Idioma”菜单打开选择“English”就能够显示英语了。

▲打开软件发现默认语言是西班牙语。

▲打开软件的第一步就是选择英语语言。

选择好语言之后，就可以使用软件了。图片中的Name部分就是用来输入需要转换软件的目录名称，下面的PBP File部分就是用来选择模拟器或者自制软件的PBP文件。而下面的PSP Unit部分就是选择你的记忆棒盘符，这个选择比较人性化，如果你这个时候已经把PSP与电脑联机了，就能够选择好记忆棒的盘符；如果你是在打开软件之后才把PSP与电脑联机，这个时候是选择不到记忆棒盘符，只需要点击Re - fresh(刷新)按钮就能够识别出记忆棒所在的盘符了。例如笔者需要转换一个存放在D：PSP\emu\MD\PSPGenesis-v0.11目录下的EBOOT.PBP文件，这是一款MD模拟器软件。首先在Name部分输入MD目录名然后在PBP File部分选择D：PSP emu MD PSPGenesis-v0.11 EBOOT.PBP模拟器的执行文件，然后选择输出的记忆棒盘符L，（注意：每台电脑的记忆棒盘符不尽相同。）然后点击软件的Gen-erate files来产生文件。经过短暂的一段时间之后，就转换完成了。这个时候可以发现记忆棒的PSP GAME目录里建立了MD和MD%这两个目录。

▲软件的使用方法很简单。



▲记忆棒建立的两个目录。

打开MD目录就能够发现这个目录的EBOOT.PBP文件的容量比较大，而MD%目录的文件比较小，一般不超过100K。其实刚才的MD模拟器软件的EBOOT.PBP文件已经被KXploit Tool软件转换成为两个部分了，其中的MD%目录内的文件就是PSP需要预读取AES加密系统检测的文件。模拟器的ROM文件必须放在MD目录里。（其他的模拟器ROM文件也是放在没有“%”的目录里。）然后取消PSP与电脑的联机状态。（小提示：大家在取消PSP与电脑联机的时候，不要先按PSP的×键取消，应该是先选择电脑右下角的那个绿色的USB设备弹出图标，先把设备弹出，然后再按PSP的×键退出联机状态。这样能够保证你的记忆棒数据安全可靠。）

把PSP的光标移动在GAME-记忆棒的目录下就能够浏览到MD模拟器的执行文件了，同

▲选择好MD模拟器就会出现这个图片。

时也能够发现一个空白方块显示"Corrupted Data"的错误数据执行文件，不用管这个文件。选择能够正常显示LOGO的执行文件后按○就能够顺利地运行模拟器了。

笔者研究了这个软件的运行机制后发现这个软件能够让一个记忆棒运行模拟器成功主要原因就是利用了PSP在识别目录名的BUG（漏洞）。估计PSP把MD与MD%目录都是当成一个相同的目录来处理，这样就能够欺骗过PSP的预读取AES加密检测的步骤，从而实现了能够在1.5系统的PSP上面运行模拟器和自制软件。还好西班牙这个破解小组的高效率，不然在21世纪的今天，大家都用两个记忆棒进行"飞棒"的方式才能运行模拟器和自制软件，就让人啼笑皆非了。

三 自制软件的更新

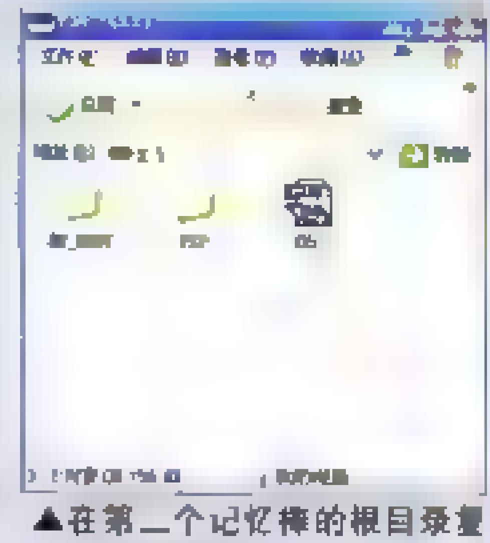
更换PSP背景图的PSPersonalize v1.0

PSPersonalize v1.0程序放出，这款软件的主要功能就是能够替换PSP目前的背景图片。这个程序是公布在www.psphacker.com网站上的，由国外的Vampire和DrEggman两位高手制作并且发布的一个叫PSPersonalize（中文含义：PSP个性化）的程序，它可以使用户自行定义PSP的背景图案。开发者对在使用此程序所造成PSP的不良后果概不负责！因为这种背景图案的转换是恒定的，如果你要恢复原来的背景图案还要使用PSPersonalize这个软件来转换。提醒大家注意，这个是用psp-sdk（PSP的开发工具包）编译的，功能相当于改变了Firmware的内容，要想恢复原来的背景图案只能用这个软件再刷原来的背景图片进去，恢复后到底会不会改变原来Firmware的内容，目前不得而知。这个软件支持1.5和1.0系统的PSP，但是你必须准备有两个记忆棒。

▲解压缩后PSPersonalize会有MS1，MS2两个目录。

PSPersonalize软件具体操作步骤如下：首先把下载的软件解压缩，这样会得到两个目录：MS1和MS2，如图。

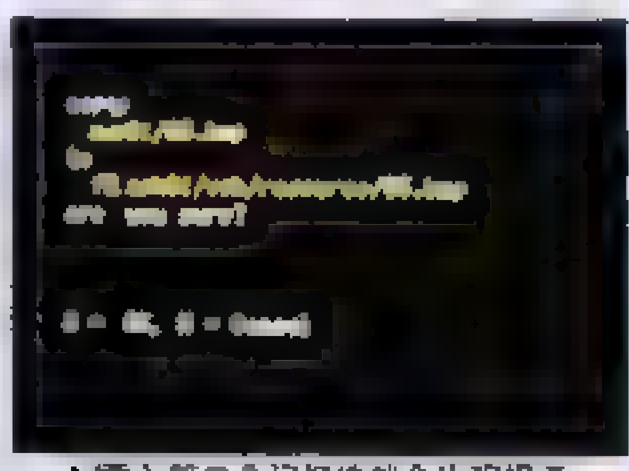
把MS1\PSP\GAME\PSPersonalize这个目录包含文件EBOOT.PBP拷贝到第一个记忆棒中，把MS2\PSP\GAME\PSPersonalize的目录包含文件EBOOT.PBP拷贝到第二个记忆棒中。然后我们都知道PSP中每一个月都有相对应的背景图案，共有12张图片：01.BMP–January，02.BMP–February，03.BMP–March，04.BMP–April，05.BMP–May06.BMP–June，07.BMP–July，08.BMP–August，09.BMP–September，10.BMP–October，11.BMP–November，12.BMP–December，要转成自己的背景，放一张你自己修改好的24bit的BMP格式的图片在你第二张记忆卡的根目录下。将文件名取成和你要转换的月份所对应的文件名（比如：想替换5月份的背景，就把所喜欢的背景改名为"5.BMP"放在你第二张记忆卡中）。注意：要放在第二个记忆棒的根目录下，放在其他地方系统不能识别。



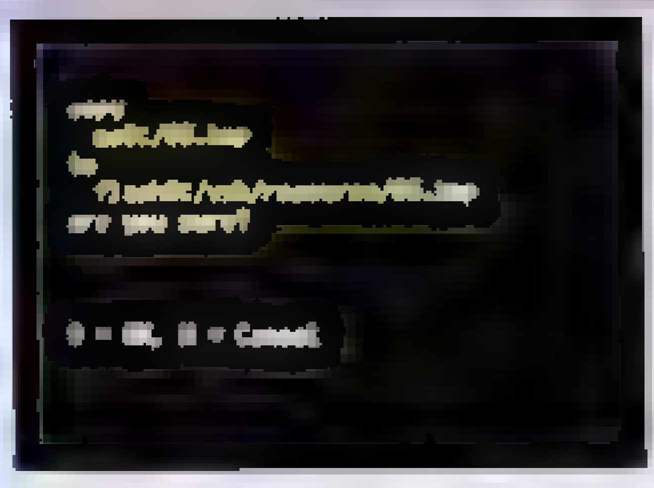
▲在第二个记忆棒的根目录复制好制作好的图片。

▲PSPersonalize预览图界面，很豪华的感觉。

还要掌握两个准则：1.BMP文件分辨率必须300×170，大小必须小于150K；2.BMP文件必须是24bit色，不要用16bit或8bit色。准备工作做好之后，开始把第一个记忆棒插入到PSP当中，在GAME选择到PSPersonalize这个软件（在浏览到这个软件的时候会听到经典的PSP广告语的声音），再按○确定键，听到PSP的LOGO音乐的同时拔下记忆棒，在PSP的LOGO显示消失之前把第二个记忆棒插入，随着PSP记忆棒读取指示

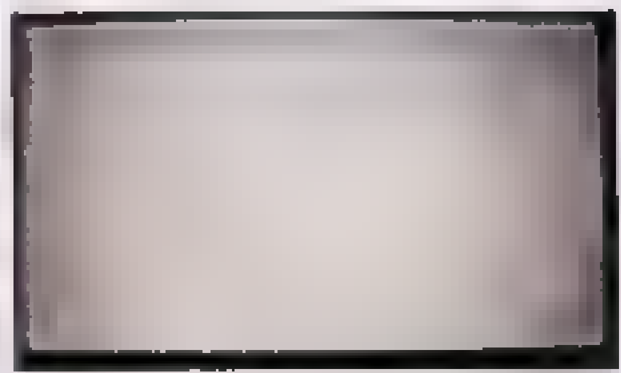


▲插入第二个记忆棒就会出现提示。

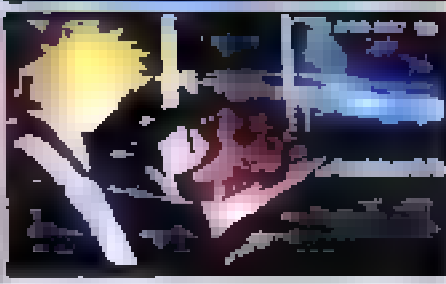


LED闪烁着红光，就会直接出现一个如下图的界面。

图片中的意思就是拷贝记忆棒的05.bmp图片到PSP的系统中，是否确定？按○键确认，按×键退出。我们当然需要按○键，然后出现稍等的提示英文信息，不到3秒钟，出现finished……提示后就表示背景替换成功了。这个时候不需要关闭PSP，直接按HOME键返回到PSP的菜单界面就可以了。然后到系统的日期调整菜单设置刚才的5月份，开始PSP会出现整个白色屏幕的效果，不要惊慌，再确认一次日期就正常显示你替换的图片背景了。经过笔者自己的亲自测试，这个软件提供的切换背景功能是正常的。论坛上所说的奇数月份的图片会出现白屏现象是不正确的，只要多确认几次日期就正常显示背景图片了。特别需要提醒读者，如果你也想换PSP的背景图片，请详细按照上面的步骤来操作，并且替换背景的时候PSP电源必须接上，为了避免电池没电造成的PSP损坏。再次声明，开发者对在使用此程序所造成PSP的不良后果概不负责！



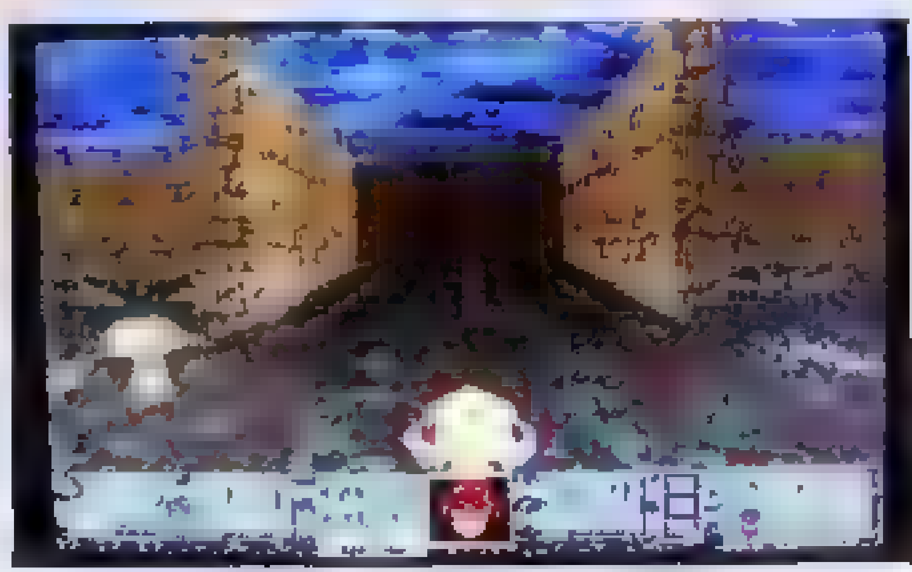
▲选择日期切换的时候，会遇到这样白屏的状态。



▲笔者的PSP背景图片

Quake 2登陆PSP!

经典的PC游戏Quake 2登陆PSP？这个是千真万确的事情，而且都是国外的DOOM爱好者自制的软件。首先玩家要先安装最新的DOOM for PSP 0.2版，然后下载Quake 2的MOD文件，并且改名成DOOM2.WAD替换游戏文件夹中的文件。其实这只是一种DOOM的MOD程序（修改、破解的程序），利用MOD，可以用相同的游戏引擎来做出不同的游戏玩法来，所以Quake中的抬头、俯视等等独有的功能就不会有了，游戏也不是真正的3D画面，一切还是脱离不了DOOM的范畴。DOOM for PSP 0.2软件在PSP上面运行的速度还不错，而且也支持声音，支持摇杆操作，喜欢在PSP体验DOOM感觉的朋友可以下载这个游戏测试一下。



▲采用DOOM引擎的Quake 2游戏。

▲Quake 2实际运行界面。

笔者在写完这篇文章的时候，忽然想到了以前PS名字的真正含义："所有的游戏都在这里集结！"但是这个愿望在PS时代没有实现，在PS2时代的时候也没有实现，但是在PSP上面却实现了！由于PSP开发工具的泄漏，造成了目前PSP模拟器、自制软件一派繁荣的景象，几乎是过不了几天就有新的模拟器或者自制软件诞生。我想SCE怎么也想不到PSP能够运行SFC的游戏吧？但是这的确是事实，而且笔者相信以后的模拟器、自制软件将会在PSP上面更大放异彩，让我们拭目以待！

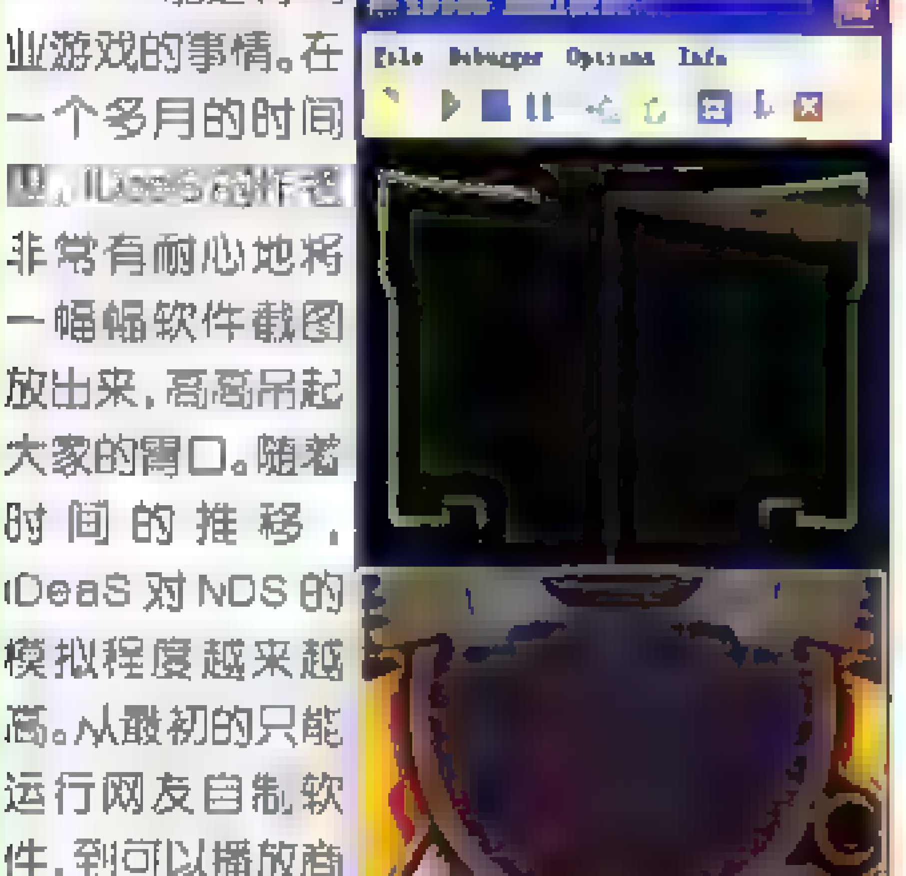
掌机软件新闻

文 小超
编 马修

又到了夏天，各位学生朋友也迎来了又一个暑假，终于可以在家好好玩了。(^^) 最近掌机软件界也随着温度的升高，爆出不少火热新闻。

iDeaS 新版放出

自《掌机王 SP》17辑，小超就开始报道iDeaS 能运行商业游戏的事情。在一个多月的时间里，iDeaS的作者非常有耐心地将一幅幅软件截图放出来，高高吊起大家的胃口。随着时间的推移，iDeaS 对 NDS 的模拟程度越来越高。从最初的只能运行网友自制软件，到可以播放商业游戏的开头动画，一直到能够运行商业游戏。在2005年6月18日，让我们记住这历史性的一刻——能够运行商业游戏ROM 的 iDeaS 最新版本1.0.0.5终于浮出水面。真可谓千呼万唤始出来，小超和众多的网友一样在第一时间下载了软件，不过结果却……

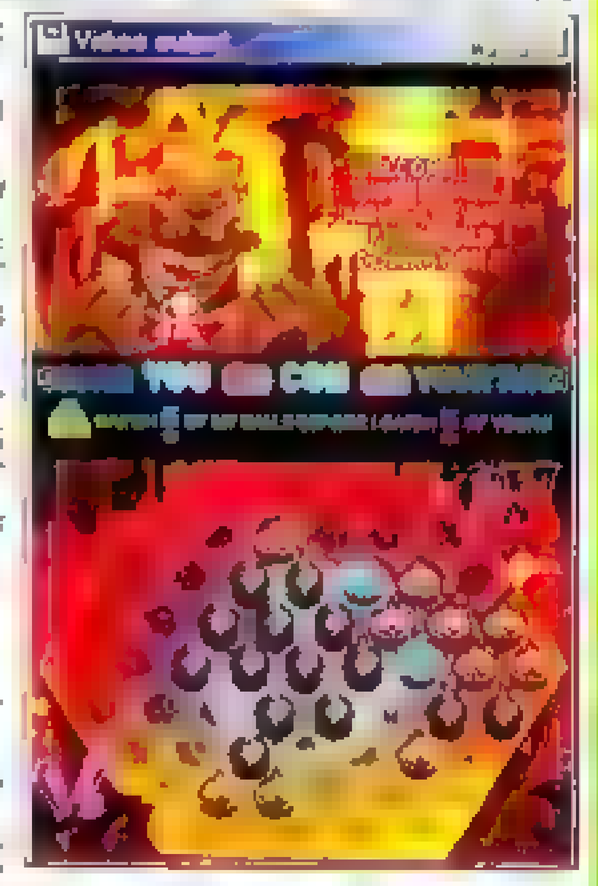


iDeaS 1.0.0.5版的确可以运行NDS的商业游戏ROM，但是模拟的程度还非常低，很多ROM一运行就报错。即使能够运行，也不能正常显示游戏画面。最重要的是，大部分NDS游戏都采用了触摸屏和按键结合的方式控制。而iDeaS 对触摸屏的模拟则是移动鼠标，然后按动左键。即使游戏能运行，对游戏的操控性也很差。iDeaS 1.0.0.5对电脑硬件要求很高，在小超自己的迅驰 1.5GHCPU 笔记本上运行，速度颇为缓慢，CPU的占用率更达到了100%。

作者Lino在Readme中表示，iDeaS目前已经能够完全模拟NDS ARM7 CPU的运行，对另一颗CPU ARM9 的模拟程度也达到了90%。有理由相信，在未来的日子里，iDeaS将给我们更多的惊喜，毕竟最艰难的第一步已经成功迈出。更多关于 iDeaS 的信息，大家可以关注官方网站：http://www.ideasemu.altervista.org。

Dualis 发布 Release 10

NDS模拟器的另一花旦Dualis同样在6月18日发布最新的Release 10版。在iDeaS迅速发展的这一段时间里，Dualis并没有取得技术上的突破。新版增加了对IPC格式以及OBJ更多特效的支持，并且修正了Vram里的一些错误。Dualis能够运行大部分的网友自制软件，但是不能运行任何商业游戏，看来要加油了。官方网站地址是 http://dualis.1emulation.com



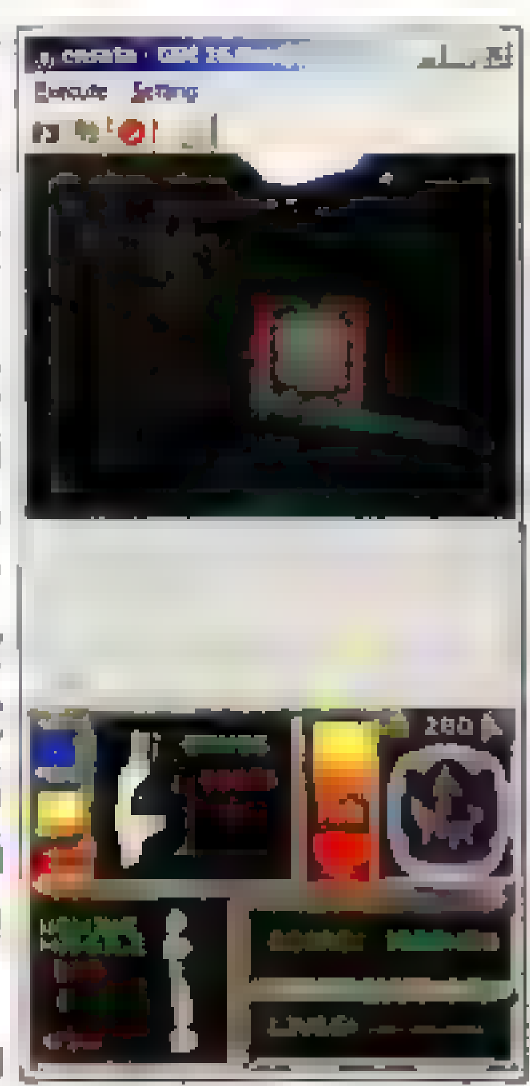
DSEmu 发布新版软件

NDS 模拟器 DSEmu 也不甘落后，沉寂了一段时间后，于6月20日发布0.4.0版，在稍后的一天又发布了0.4.1版。新版本没有什么大的进步，仍旧不能运行商业游戏。比起Dualis，DSEmu的模拟程度更低，运行一些网友自制软件都会出现贴图错误。软件下载地址是http://www.double.co.nz/nintendo_ds/dsemu-0.4.1.zip。另外作者还公开了软件源代码，希望有志同道合的朋友可

以共同开发，下载地址是http://http://www.double.co.nz/nintendo ds/dsemu src 0.4 1.tar.gz。

任天堂官方NDS模拟器惊现

继iDeaS之后，又一可以运行NDS商业游戏的模拟器Ensata出现！Ensata据传是经任天堂官方授权开发的NDS模拟器，网上放出来的版本为1.3c，从说明文档来看，去年12月份软件就已经完成，还赫然有"Copyright (C) 2004 Nintendo"的字样。既然是"官方模拟器"，自然完成度比较高，包括按键自定义、画面缩放等功能在菜单中都可以找到。



在Ensata尚未提供软件下载之前，网上曾有传闻Ensata是第二个可以运行商业游戏的NDS模拟器。但是当得到软件以后，等待大家的仍旧是失望。这个所谓"官方NDS模拟器"的软件可以运行的ROM有《007黄金眼》、《机器人》等四个。而像《银河战士 初猎》、《CATCH! TOUCH! 耀西》等绝大多数游戏ROM，运行后出现"topped due to abort or underfined instrution in ARM9"的错误提示，连动画都不显示。而且在能运行的几个游戏里，游戏画面显示正确，没有贴图错误，这点倒是比iDeaS强。不过只支持四个游戏，着实让人怀疑其官方身份的真实性。下载地址是http://www.sdai.cn/soft/Ensata.rar，大家可以试试。

NDS ROM大量出现

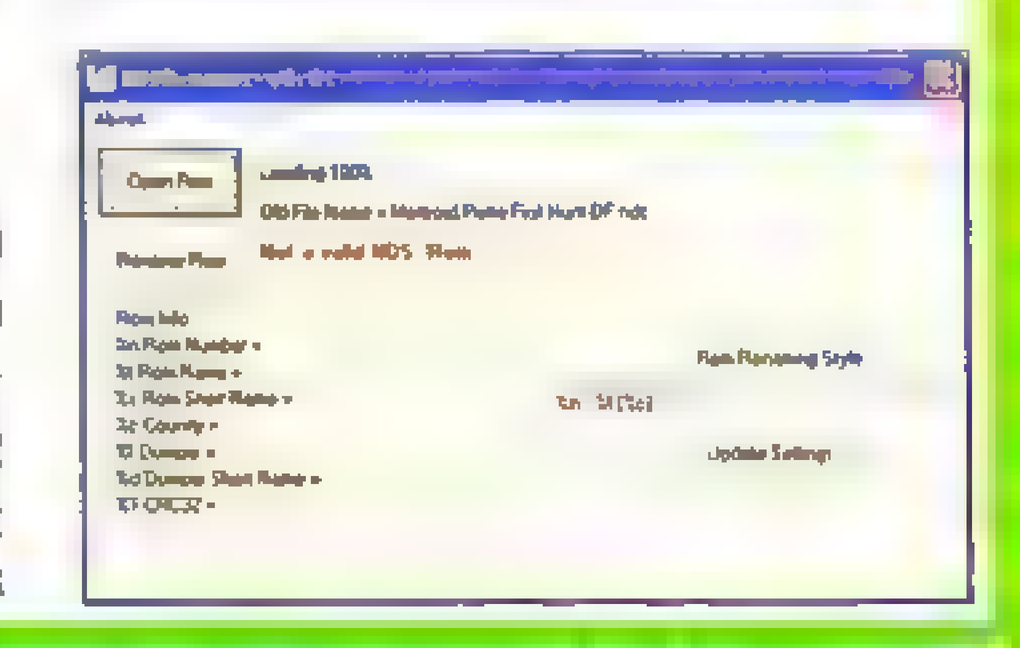
上次小超曾经报道过数个NDS游戏的ROM被DUMP的消息。现在，NDS游戏ROM的DUMP已经驶是快车道，目前大约有40个左右的NDS游戏ROM被成功导出。这其中包括《SD高达G世纪DS》、《太空侵略者》、《役满DS》等最近发售的游戏。看来，很快NDS游戏ROM的DUMP进度就会和游戏发售时间保持一致。国内外很多知名模拟网站也都及时开设了NDS游戏下载栏目，大家不用满世界找NDS ROM了。

NDS烧录卡实际上是将NDS游戏的ROM拷贝到GBA烧录卡中，然后通过Passme和NDS正版卡带的引导运行。首批DUMP的NDS游戏ROM中，游戏进度只能保存到NDS的正版卡带中。为此，国外一个叫Golden sun的组织（即GST）重新研究了DUMP方法。由他们DUMP的NDS游戏，游戏进度可以保存到GBA烧录卡中。为此，GST将一部分NDS游戏重新进行了DUMP，包括《山脊赛车DS》、《CATCH! TOUCH! 耀西》等等，这些ROM名的后面带有"Gba Save"字样，大家下载的时候注意一下。

在6月21日，又有新的一批NDS游戏ROM被发布出来，这些ROM里面没有附带GBA ROM的头部信息，可以说是真正的NDS游戏ROM。一般ROM DUMP组织都和烧录卡生产商有着千丝万缕的联系，这批ROM的出现，是否预示着真正的NDS烧录卡即将出炉呢？我们拭目以待！

NDS ROM提取软件发布

国外著名的DUMP组织Silver Moon（Golden sun？Silver Moon？好像是姊妹组织，寒）发布了NDS ROM DUMP软件，通过这个软件任何人都可以提取NDS游戏数据。根据软件的说明，DUMP NDS ROM并不是一件容易的事情。用户要准备GBA烧录卡、GBA电影卡V2、硬件PassMe、CF卡等一堆设备。过程更是繁琐，DUMP的ROM数据先保存在CF卡上，然后用户通过读卡器将CF卡中的资料读取到电脑。有条件的朋友可以下载试试，地址是http://www.chinaemu.org/emu/html/62/soft_645.html。



NDS ROM管理软件出炉

很多玩友都是用GBA Renamer管理GBA ROM的吧，现在NDS ROM也有了类似的软件——NDS Renamer。目前NDS Renamer只是推出了第一个版本v0.01，仅支持NDS ROM信息读取和文件改名。下载地址是http://dsephiroth8/.altervista.org/NDSRenamer NDSRenamer v0.01.rar，ROM信息数据文件下载地址是http://dsephiroth8/.altervista.org/NDSRenamer romdat.dat。

WinS转战NDS平台

不知道大家对WinS这个GBA上的系统软件还有没有印象。现在，WinS已经转战至NDS平台。作者CiraNuna完成了主程序的开发，能

够实现类似Windows的窗口界面。NDS版的WinS依旧采用插件的方式，其它的编程爱好者可以基于WinS编写小软件运行。WinS可以很好地支持NDS触摸屏，包括拖放窗口、虚拟键盘输入等。另外，作者还开发了时钟、记事本、计算器等插件。在作者的计划表里，WinS将成为一个拥有网络浏览、支持MP3音频播放以及图片查看等功能的超强系统。是不是很期待？有关WinS的详细信息，大家可以参看http://www.ndshb.com/modules.php?mop modload&name Upload&file index&op show。

DSLinux虚拟键盘功能完成

NDS上的Linux软件DSLinux又有新进展，作者已经完成虚拟键盘功能。用户可以直接通过点击NDS触摸屏的虚拟键盘，完成文字输入。比起使用按键输入字母，虚拟键盘方式将大大提升文字输入速度。感兴趣的朋友可以光临官方网站：http://www.dslinux.org。

NDS上的MSX模拟器发布

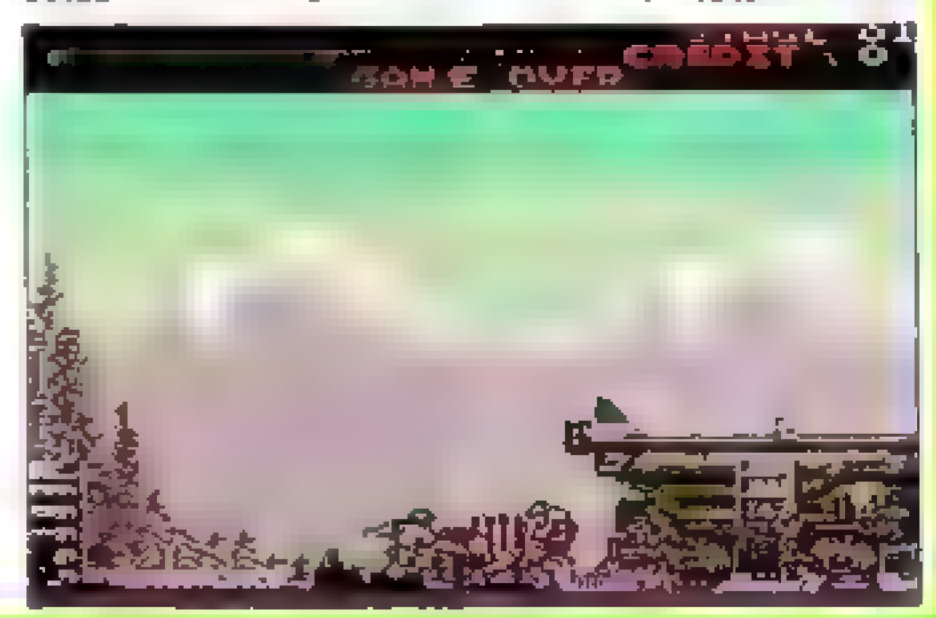
眼看PSP上GB、FC、SFC模拟器一个一个地出来，相信很多NDS网友都眼馋不已。这种状况马上就会结束，可以在NDS上运行MSX的模拟器fmsxDS已经在6月20日放出0.01b版软件的下载。MSX是日本20世纪80年代非常兴盛的个人计算机，《恶魔城》、《合金装备》等知名

游戏都有MSX版本。虽然fmsxDS目前还只能初步模拟MSX的机能，但我们还是看到NDS模拟其它机种的曙光。软件下载地址是http://www.imasy.or.jp/~ngs/emu/arc/fmsxDS 001b.zip。

其他掌机软件新闻

能够运行《绿色兵团》的GBA街机模拟器发布

HuBBa最近推出了新版本的GBA街机模拟器GreenBoy Attack V0.1，能够在GBA



上模拟运行街机版《绿色兵团》游戏。这个模拟器是FluBBa GBA街机游戏模拟计划的一部分，FluBBa目前已经将主要的精力放在了街机硬件性能模拟研究上。相信在以后的日子里，我们能够在GBA上玩到更多的街机游戏。下载地址是 http://hem.passagen.se/flubba/download/GreenBoyAttack03Src.zip。

在DC上玩NGP游戏

可以在DC游戏机上使用的NGP模拟器DCNeoPop推出了1.0版。新版本已经能够比较完美地运行NGP的游戏，另外还可以将游戏存档保存在DC记忆卡中。用户需要将软件烧录到光盘中才可以在DC上运行。下载地址是：http://dcfans.lserv.pl/sbi/DCNeoPop_1.0.sbi。

vBoy新版发布

能够在诺基亚S60系统手机上运行的GB、GBC模拟器vBoy最新发布1.3版。新版的改进比较多，除增加了对西门子SX1和SendoX两款手机的支持外，还加入了全屏显示、屏幕截图、声音录制等功能。新版本已经能够很好的支持大容量的ZIP压缩文件，可以为手机节省空间。vBoy的功能已经非常强大，能够正常运行大部分GB游戏，如果是免费的话那就更完美了，呵呵。下载地址是：http://www.vampent.com/d.php?d_vboy.sis。

GP32街机模拟器推出

随着NDS和PSP的发售，现在已经很少有人关注GP32这款曾经性能最强的韩产掌机。MAME GP32是一款可以在GP32上运行的街机模拟器。因为有MAME官方的介入，MAME GP32进步很快。刚刚发布的1.2版，

可以运行包括《1942》、《1943》、《魔界村》等很多经典游戏。官方网站是http://www.talfi.net/gp32_franxis。

VB模拟器新版发布

电脑上的VB模拟器于8月16日推出0.82 alpha 2版。新版附带可以直接在Windows运行的前端工具Rboy Front，不需要输入复杂的DOS代码只要动动鼠标就能运行游戏。下载地址是：http://www.goliathindustries.com/vb/download/emu/rboy_082a2_win.zip。

文 混沌星辰 左传 编 铭风

神游CGT大赛上海赛区跟踪报道！

经过了大约半年时间的筹备，首次惟一得到政府支持和游戏主机厂商官方支持的电视游戏全国性赛事——CHINAJOY电视游戏大赛(简称CGT大赛)继6月4日、5日两天在广州举办后，又将在于6月11、12号在上海举行。为了更加深入地报道这次比赛全过程，笔者特地打入敌方内部，哦不，应该是应聘成为上海区比赛的裁判，成为工作人员也为报道这次活动提供不少方便。

本次CGT大赛的上海赛区由于占据了CHINAJOY总决赛主场之利，自然规模也相比广州、北京、成都赛区要大。作为本次CGT全国性赛事的四个比赛项目，《马力欧医生》、《大合奏》、《山脊赛车》、《瓦力欧制造》，只有上海分赛区是每个项目都是进行一整天比赛。所以上海CGT分赛区选拔赛包含了两个双修日，整整4天。再加上期间在比赛现场的各种试玩推广活动，整个赛区活动的时间跨度有9天之久。这也创造了国内电视游戏赛事方面一地时间持续最长的记录。而作为国内电视游戏玩家人数最多、游戏氛围最好的地区之一，上海分赛区确实众望所归，不但人气十足，而且华东地区的高手全部云集于此，顶尖高手的碰撞必不可少！

10号下午得到活动主办方负责人PChome数字娱乐事业部总监的通知晚上去比赛场地事先布置明天的安排。赶到这次上海区CGT活动的地点——赛博数码广场淮海店已是晚上七点多，曹总交待了四个游戏的竞技规则以及裁判的具体任务以及比赛中的各项环节后，又把工作人员证发给我们两个裁判(还有一位裁判，和笔者一样也是名大二的学生)，接着就是布置会场。

神游CGT 6月11日《马力欧医生》

第二天，作为工作人员自然很早就来到了赛博一楼的大厅，继续布置会场，并开始搬比赛用具，进行比赛的准备工作……在巨幅的宣传广告牌上我们可以看到这次CGT比赛是由CHINA JOY组委会、PChome网站、神游科技、丹麦威发音响和赛博数码广场联合举办的。在比赛桌上有二台神游机器连接的液晶屏幕是供玩家以及准备比赛的选手练习之用，另外的一台神游机则是直接连在设备上由背投投向正前方的显示屏用来现场直播比赛过程。会场旁边则是神游产品的宣传以及销售展台，身穿蓝白相间短裙的神游MM们也给比赛会场增添了不少亮丽的色彩。

今天所要比赛的项目是Que神游机平台的《马力欧医生》，这款作为从FC时代就已经家喻户晓的经典游戏具有十分强大的亲和力，从报名的选手来看各个年龄段的玩家都有，甚至不少女玩家也将会在今天一展身手呢。即使在比赛前没有报上名的玩家也不用担心，这次比赛还增设了现场报名，只要对自己有自信或是想体验游戏带来的快乐都可以参与其中。这款游戏的比赛规则是：

选用模式	挑战记录
游戏难度	熟手
速度	中速
音乐	自选

要求：在规定的3分钟时间内尽可能的多得分，时间结束或者成功消除全部病毒后记录下比赛分数作为成绩，上海赛区得分最高的前3名取得进入CHINA JOY上的总决赛资格。

比赛定在10点钟进行，不过因为音响的调

试使活动耽搁了一会儿，但是很多参加比赛的选手早早地就来到了现场，三三两两地交流游戏心得或者在试玩的机器前操练起来。很快活动负责人曹晓春宣布比赛开始，接着第一位选手登场，在众人注视下游戏的感觉恐怕没有亲自经历过是不会了解的。虽说这位玩家有些紧张，但还是打出了七千多分，赢得了周围观众的阵阵掌声，也为本次CCI比赛奏响了序章。在比赛间隙，主持人为大家讲解如何取得高分的秘诀：连消，如果每次能够消去超过1个病毒的话，得分可是会翻倍的哦，消去一个是200分，同时消去两个就是600分，而三个的话则是1200分，得分呈几何倍数增长。如果开始大家听我说上海赛区的水平高还不相信，那么接下来的选手的表现就证明了我的话，很快第2名选手的得分就猛增到一万三千多，曹总在台上向这名选手表示祝贺，为什么呢？这可是比广州马力欧医生冠军得主(12800分)的得分还要高啊！同时也为现场的选手加油鼓劲，希望他们能在接下来的比赛中取得更好的成绩。后面的选手果然也没有让大家失望，比赛进行的异常激烈，最高分不断被改写，在上午比赛结束的时候居然已经攀升到了41960！创造这个分数的是NW旅团的成员李晗琦(ssdy)。达到40000分以上的就有2人，超过12800分的选手人数更是达到了7人，可想而知比赛是多么的激烈！

比赛过程中笔者发现，这个游戏如果想获得高分的话仅仅靠连消是远远不够的，一共只有40个病毒，即使每次都同时消去2～3个也不过15000分左右，那么4万多的分数是怎么出来的呢？原来过关后还要加上完全消去病毒后所剩的时间奖励分，如果在成功消去所有病毒后还剩一分钟左右的话，光是奖励的分数就有30000万分，这样如何尽快地消去所有病毒就是选手们需要注意的问题。而且由于每次开始时的关卡设计都是随机的，所以要想在关卡中得出高分运气也很重要，笔者认为实力占70%，运气占30%吧。上午比赛结束后在传得知ssdy选手竟然是从杭州特地赶来参加比赛的，加上报名，为了这次活动已经往返了上海两次(呵呵，7月份还会有第3次的，去CHINA JOY上参加总决赛嘛)，他很自信能在本次比赛上能够有所收获(事实也证明了这点)。而且ssdy告诉笔者，他是从小开始玩这款游戏的，比赛前只是在N64上练习了几次，这次活动主攻的是将在明天进行的大合奏(看来明天还能再见到这位高手)，并且得意地说他的妈妈玩马力欧医生也是很厉害的哦！

在中午的热身中，笔者看到一位穿黑色衣服的玩家，他一共试玩了三次，每次竟然都超过了五万分，最高达到六万多，更是屡次打出一次2400分的Combo！看来最高分在下午又将要被改写了。由于下午的参赛者比较少，为了增加互动性，在比赛期间主持人还开展现场问答活动，只要能正确说出本次比赛的四个联合主办方其中的一个，就能够得到在炎热的天气里得到一瓶冰凉可口的七喜作为奖励，着实快哉！然后主办方还邀请观众参与到游戏当中，请出一位观众来挑战3000分，只要达到这个分数就有奖品赠送，结果ssdy乔装打扮再次登场并且主动要求挑战级别最高的难度，主持人知道他就是上午的冠军之后把分数定高了10倍，即让ssdy挑战30000分。最终分数定虽然搁在了29620，但他的精彩表现也赢得了阵阵掌声，并且得到了的奖品——空七喜饮料罐一瓶，谁让ssdy欺骗了主办方的感情呢(笑)。

活动归活动，比赛依然紧张激烈，为了给广大玩家更好地发挥水平的机会，下午的参赛选手均有两次机会，取其中一次最高的分数作为最后成绩。到现在为止在32000分以上的选手就有5个，终于到了中午热身中取得高分的黑衣玩家出场了，他刚开始比赛就能看出的确是高手，上午的第一名ssdy也在旁边紧张的关注他的比赛，果然只过了一分钟的时间，40病毒就被他消去只剩下了14个，很有希望在比赛还剩一分多钟完成比赛，但是随着时间的流逝，似乎看出黑衣玩家有些紧张，在还剩一分钟的时间里仍旧还剩下最后一个病毒，仿佛运气也在和他开玩笑一样迟迟不来他所需要病毒颜色的胶囊，为了节省时间他按住"下"键使不需要的胶囊尽快下落。此时此刻只要他消除了最后这个病毒仍旧能达到35000分以上还是可以以第3名的身份晋级总决赛，然而谁都没有想到的是：由于按键过快，这位玩家竟然把胶囊累到了顶，从而直接挑战失败！不仅他，甚至连在场的观众也不敢相信所看到情景，在经呆了片刻后纷纷发出惋惜的惊叹。在第2次的机会里黑衣玩家仍旧没有走出刚才的阴影，从而又一次导致挑战失败。看来心理的因素在比赛中也很重要，谁的心态平稳谁就能取得好成绩。赛后

与这位玩家交谈后得知他叫李晓明，刚刚结束完高考立刻从江苏赶来参加比赛的，本来他很有信心获得名次，没想到结果却是这样，这也反映了比赛的残酷性。

当最后一位出场的选手金晶以34920分结束比赛后，上海区马力欧医生的比赛也告一段落。比赛冠军由ssdy选手获得，而亚军及季军由朱贤韵(40/40分)和金晶夺取。另外在采访时金晶选手表示自己的最强项是山脊赛车，那么在下星期六的时候还会再见到他。比赛结束之后，左传回到寝室抱着NDS一顿狂练大合奏，为明天的比赛做准备，虽说水平比较低，但是重在参与嘛。

神游CG 8月12日《大合奏》

今天提前来到会场后再次感受到了工作人员的辛苦，我搬，我搬……比起昨天的大众娱乐游戏《马力欧医生》，今天进行的比赛项目NDS上的音乐类游戏《大合奏》则要专业许多，在布置会场的同时，选手们也陆续到赛场签到。

在现场左传还见到了一个玩家团体——50°CDS群组，这些热爱DS游戏玩家最初是在网上认识的，后来又自发的组织，他们在一起经常在上海开办一些聚会、活动等等。这次CGI活

动组员们更是积极响应，这不，在群主Hikaru的带领下来参加比赛了。数一数有10个人，其中red fantasy和danny都是MM玩家，长相都很甜美哦。仔细看看，与第一天的比赛相比，参加大合奏的女生有不少呢，她们能取得什么样的成绩呢？让我们拭目以待吧。昨天夺得大合奏比赛冠军的ssdy今天又奔着第二张决赛门票来了。今天大合奏比赛的规则是：

第一轮选用AMA模式，弹奏クリスマスメドレー(铃铛)和フォスターメドレー(福斯特组曲)这两首曲子，要说明的一点是：由于疏忽，原定的是只弹奏一首铃铛的，结果注释把铃铛的日文名注释成了福斯特组曲的。经过现场主办方的研究决定：上海区大合奏第一轮的比赛两首曲目，同时也是为了把分数拉开。为了比赛的公正，把第一轮再分为两场，所有选手先弹フォスターメドレー，然后再依次弹クリスマスメドレー，这样能让所有选手可以练习一下事先没有通知比赛的クリスマスメドレー。取第一轮总分最高的前八名选手进入第二轮的比赛。第二轮选用PRO模式，弹奏超级马力欧、Entertainer、拍手之歌，最后得分最高的三名选手晋级7月份的总决赛。

选手在经过抽签决定顺序后比赛正式开始。在现场工作人员的调试下，《大合奏》游戏里美妙音乐也得以通过主音响播放到全场，第一名出场的选手仍旧为比赛开了个好头，取得了97分的高分。解释一下，《大合奏》的所有曲目最高都是100分，但由于必须每次打出的都是best才可以，在比赛中几乎是不可能实现的，所以我们可以近似认为99分就是极限了。而这个极限很快就由第一位出场的女玩家王岳平(red fantasy)所展现在大家面前，她以近乎完美的表现得到了99分的最高分！台下的各位男同胞纷纷惊叹，树起了大拇指表现对这位女玩家由衷的佩服，之后出场的她的同伴韩小姐(hanna)也取得了98分的分数。接下来的比赛中选手们都表现了强劲的实力，高分层出不穷，截止到上午比赛结束为止一共出现了3个99、3个98、3个97分。左传在上午最后一个出场，经过昨晚的苦练之后比起自己也有了不小的提高，得到89分，在各位高手面前献丑了(^^)。

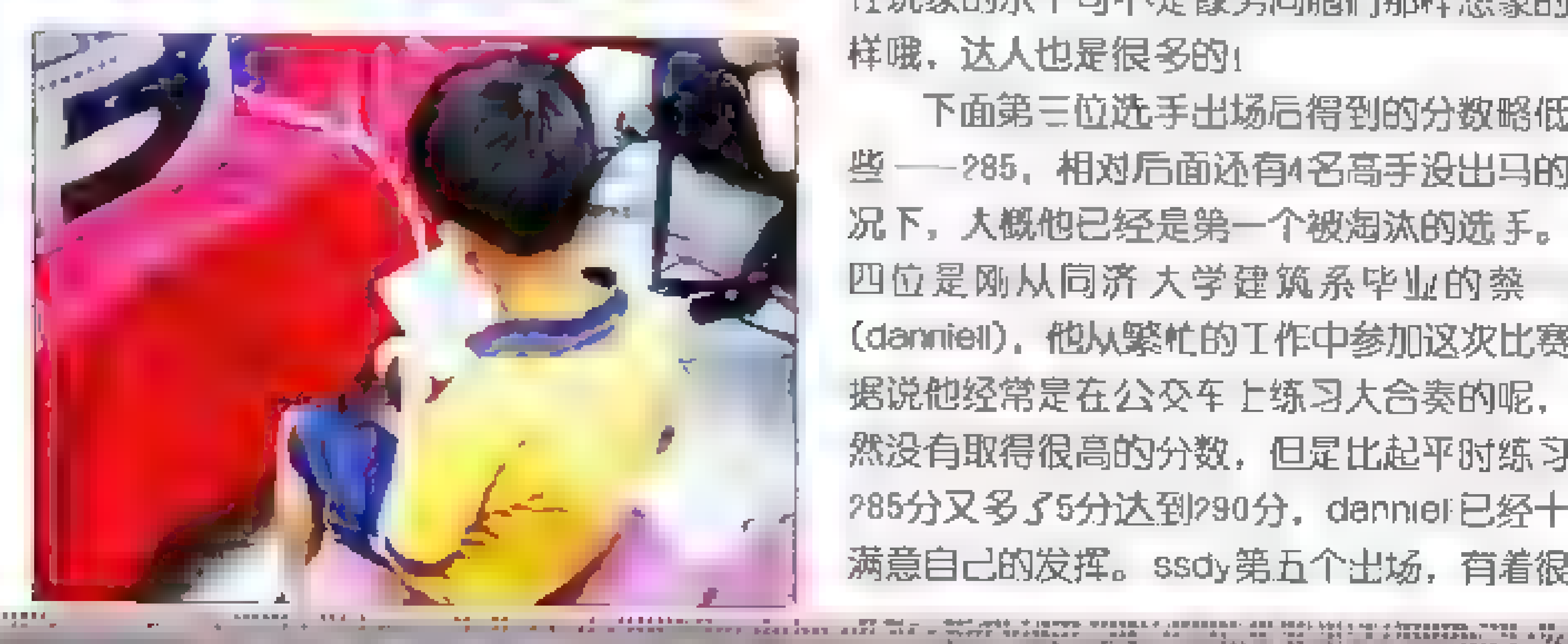
中午吃饭我们两个裁判加上主持人领了工作人员餐，跑到赛博地下的新亚大包就在里面海吃起来，吃的时候发现我们盒饭的菜中居然都是荤的，这才想起所有的菜都是分盒子装

的，荤一盒、素一盒，估计主办方人员那边的菜都是素的了……（因为新亚不准外带食品，于是我们仁就要了杯冰豆浆，临走时偷偷地瞥见里面的值班经理脸色有些偏青。）

回到赛场发现大屏幕前围满了人，很是奇怪，因为比赛在下午1点半才开始，现在怎么会那么多人围观呢？走近一看居然是一位大叔（"摸摸"选手）把比赛用NDS上插上了自己带的烧录卡玩起了FC游戏！一会儿热血系列、一会儿MAPPY，当魂斗罗音乐响起时引起了赛博一楼大厅几乎所有人的注意，现场一片沸腾！毕竟这是大家小时候永远的回忆啊！旁边还有很多NDS的玩家在联机玩炸弹人等游戏，当时的场面可谓热火朝天。

下午第一曲全部比完后又诞生了两个98分，然后就是第二曲的比赛，由于クリスマスメドレ 这首曲子较为简单，所以选手的得分普遍比第一曲还要高，最后两曲分数算下来总分198的3个，197的3个，196的3个，这样一共就有9名选手，到底要不要进行加赛淘汰196分其中的一名选手呢？为了增加第二轮比赛的精彩程度，主办方做出决定：不加赛，9名选手一起进入第二轮！

值得一提的是参加《大合奏》的选手中最小的只有7岁，而和他一起报名的哥哥也只有11岁，他们都是以前没有玩过这个游戏的。今天和妈妈来到赛博看见有有趣的游戏比赛就现场报了名。的确对孩子来说有什么比有趣的东西更吸引他们的呢？当两位小选手演奏完毕，尽管得分和他们的年龄差不多，但大家同样报以热烈的掌声。然后两个小家伙抱着主办方提供的七喜饮料一边偷着乐一边看别的选手比赛。



第二轮更为精彩的PRO比赛很快就开始了，第一位出场的就是第一轮打出198分的可爱MM：red fantasy，果然她以极好的乐感以及出色的临场发挥取得了99、98、98，总成绩295分的高分，这个分数在广州已经是第一名的成绩了。这个成绩也给了后面出场的选手造成了巨大的心理压力，众高手的水平其实都差不了多少，与其说是现在水平一较高低，不如说是对选手比心理素质的考验。第二个上场的选手是hanna，虽说有些紧张，但是这位漂亮的MM依然打出98、98、98总成绩294的分数。这时进入第二轮的选手已经有2位离开了，临走时听到他们说以前没有玩过PRO模式，分数出来太丢人了（汗）。借着在比赛的间隙在传找到了red fantasy、hanna这两位MM了解到她们俩都是来自东华大学的学生，而且竟然还是同一个寝室的！然后才知道原来她们就是在level up网站上发帖号称"全机种制霸"的那个寝室，今天寝室里的成员全体出动来参加这个比赛。帖子中的那个水晶版X BOX不知羡得多少人流口水啊。两位MM玩这个游戏差不多有半年的时间，问是怎样练就这么高的水平时，答曰："寝室熄灯以后没有别的事情做，就玩大合奏了。"（左传大汗）并且red fantasy已经通过黄金门票一次，还打出过不少单曲100分呢。看来老任应该做个这样的广告，表现NDS是学校学生熄灯以后的必备极品。从她们今天精彩的表演来看女性玩家的水平可不是像男同胞们那样想象的那样哦，达人也是很多的！

下面第三位选手出场后得到的分数略低一些——285，相对后面还有4名高手没出马的情况下，大概他已经是第一个被淘汰的选手。第四位是刚从同济大学建筑系毕业的蔡 冰（danniell），他从繁忙的工作中参加这次比赛，据说他经常是在公交车上练习大合奏的呢，虽然没有取得很高的分数，但是比起平时练习的285分又多了5分达到290分，danniel已经十分满意自己的发挥。ssdy第五个出场，有着很大

自信的他弹出了293分，从而超过了danniel跃居第三。第六名选手的发挥不是很理想也是280多分，这也让ssdy松了一口气，看来第2张决赛门票就快要到手了。但最后一个比赛的王亮选手却让众人都大吃一惊，他在第一轮中也是以198分晋级的，但一直保持低调的他没有引起任何人的注意，结果三曲下来以近乎完美的99、99、98，296分的总成绩使场内的喝彩声达到了高潮！同时也意味着ssdy的第二张门票飞了。如果说昨天比赛的实力和运气是7、3分的话，那么今天比赛的实力绝对要占9成以上，能以296分成绩夺冠绝对不是偶然，在比赛结束后找王亮选手要联系方式时左传才发现：原来王亮选手就是鼎鼎有名PG工房的创始人，娃娃生！难怪，难怪！娃娃生表示在练习的时候三首曲子都能打到99分，今天比赛的时候有些紧张所以没能到297分。其实在比赛时谁不紧张呢，至少左传比赛的时候手抖的巨夸张。(>_<)这次娃娃生也是从苏州到上海来比赛的，看来真是华东的高手都云集于此了。比赛结束后就是颁发奖状(奖金要到CHINA JOY总决赛上发)，于是本届CGI大合奏比赛上海区到此结束。

神游CGT 9月18日《山脊赛车》

今天上午左传没有出现在比赛现场，而是

老老实实的呆在学校考场里做着四级试卷(>_<)，这次可是四级改革后的第一次尝试，考完以后心中只有一个念头：期待下次~

整理好东西就直奔赛博而去，赶到的时候《山脊赛车》上午的比赛已经结束，不过试玩的神游机器前围满了小朋友，原来他们是在老师的带领下排队进行比赛，看玩上了瘾家长敢不掏腰包乖乖购入神游的产品，神游这一招可谓高明！而不甘寂寞的摸摸选手则偷偷地把官方的显示器接上了自己的NGC，开始一顿狂玩。在这里左传又见到了5 0 ℃的群主梁立聪(Hikaru)，原来今天他是亲自上阵参加RR的比赛。早就听说Hikaru的RR技艺不凡，果然在上午的第一轮预赛时间中看到Hikaru排在第四位，同是组员的陈晓明(sammy)与陈昊(out)分别排在第五和第八位挤身八强，在《马力欧医生》比赛中获得第三名的金晶选手也同样获得了第二轮比赛资格。而排在第一轮前两位的选手是刘伟均和顾超君兄弟俩，平时他们经常在一起练习切磋，看来只有通过不断的挑战与交流才能使自己的水平不断提高。对了，现在插播一下今天《山脊赛车》的规则吧。

第一轮模式：Single Player的Time Attack

赛道：1-1，LAP/2，CLASS/S

规则：用时最短的8位选手按排名进入下一轮。

第二轮模式：Single Player的Time Attack；

赛道：1-2 REVOLUTION NOVICE，LAP 3，CLASS/S

规则：双人淘汰赛，8位选手采用抽签决定对手，经过四分之一、二分之一比赛后的胜利入围最后决赛。

PS：赛车均是由选手在游戏初始的4辆赛

车中选择一辆(AI和MI可随意)，比赛时发现选手们选择的几乎都是性能比较优越的最后一辆。

前八强的选手经过抽签后拉开了第二轮比赛的序幕，可是抽签结果却令人大跌眼镜：第一轮排名前两名的刘伟均和顾超君居然抽到了一起，而且sammy和out也将展开群组内战，剩下的由Hikaru对许晶晶、金晶对沈少华。

四分之一的比赛首先在sammy与out之间进行，这场比赛可以说是一边倒，sammy以2分43秒500的成绩超了out将近10秒钟毫无悬念地取得了胜利。接下来的金晶对沈少华的比赛可谓棋逢对手，对自己技术有着自信的金晶最终快了沈少华两秒也晋级下一轮。第三场由许晶晶对Hikaru，许晶晶先以2分46秒620的成绩结束了比赛，这时的已经看出Hikaru开始紧张，果然在比赛开始阶段赛车出现了几次碰撞，不过好在他及时调整了心态，在后面的比赛里没有出现错误，比赛结束Hikaru觉得发挥不理想大概要被淘汰，所以遗憾地摇了摇头。但一看比赛成绩，Hikaru顿时高兴的跳了起来，他快了对手只有0.3秒从而胜出。要说最残酷的恐怕就是刘伟均和顾超君的对决了，哥哥刘伟均率先开出了2分46秒460的成绩，弟弟在比赛中则一路平稳，没有出现失误，可是在接近终点的时候车子轮胎打滑，车身旋转了360度后才撞线，结果慢了哥哥两秒钟。对被淘汰选手表示惋惜的同时，半决赛的比赛紧接着打响，经过激烈对决，Hikaru淘汰了金晶、sammy战胜刘伟君。紧接着在争夺第三名就是能够进入7月份的CHINA JOY总决赛的门票当中刘伟君带着弟弟的期望顺利胜出，这样金晶选手的第二张决赛门票也在此蒸发，这样上海区的比赛中就没有一位选手是同时获得两张总决赛门票的，不知道其它赛区都怎样呢？

决赛中由于大家都很熟悉并且都已经拿到了总决赛资格，所以比赛起来都很轻松。正是在这样没有压力的情况下sammy开出了2分41秒680的赛会最好成绩一举夺得冠军，也证明了他不愧为比赛型的选手，在第二轮相同条件的情况下越开越快。面对sammy的神勇表现，Hikaru只能屈居第二，即使如此激烈的比赛，每当结果出来有人被淘汰时，大家都能友好的握手或是拥抱一下，比赛就是在这样充满友情的氛围中落下帷幕。

神游CGT 6月16日《瓦力欧制造》

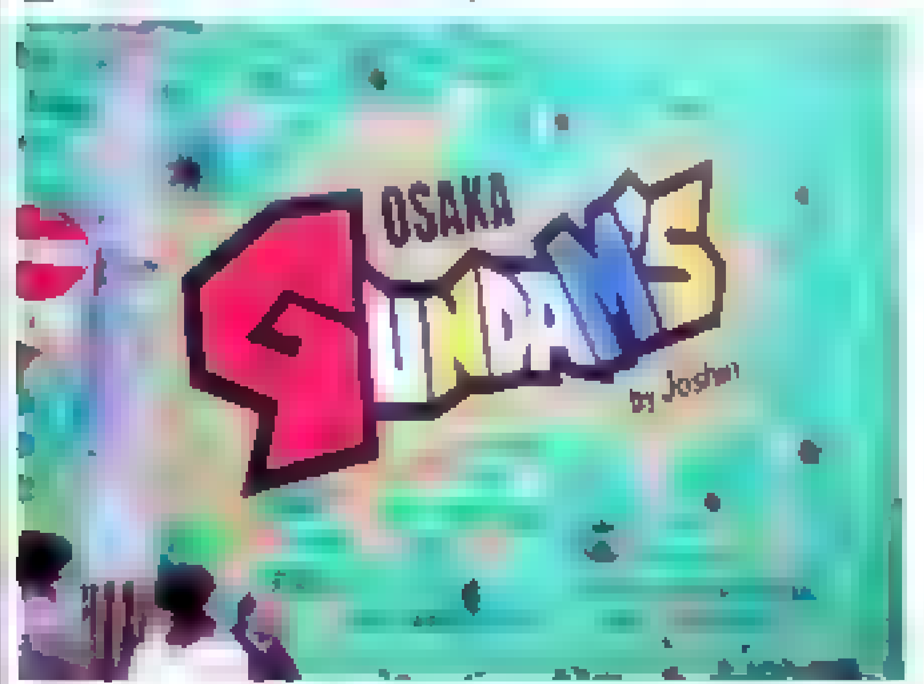
最后一天进行的是人人都可以轻松上手的趣味性休闲小游戏集合——《瓦力欧制造》，由于这个项目不属于比赛性质，所以报名的玩家特别多，经过现场的人们也有不少参与进来。

在挑战"金猪模式"中每位选手都有三次机会，各种BT、恶搞的小游戏使选手们忙得不亦乐乎，这让比赛氛围显得非常轻松愉快。虽然七喜饮料在昨天就已经全部发送完，但如果玩家们闯关成功仍然会获得神游提供的精美礼品一份。今天选手取得的最好成绩是24关，一个非常不错的成绩。中间主办方还时不时的举行《瓦力欧制造》中支持双人一起游戏的对抗赛也使全场的气氛更加高涨。最后在下午2点多钟挑战赛结束，这也意味着这次神游CGT上海赛区的全部比赛告一段落。

在这四天的时间里到场的玩家得到的不只是从游戏中获得的快乐，而是游戏这个共同的爱好使大家相识、相知，在这里很多玩家都找到了与自己有着共同语言的朋友。在这里让在下代表全体玩家向举办这次活动的神游科技以及PChome说一声：谢谢你们给了我们这样一个展现自己的舞台！也希望以后每年都能够办类似这样的活动，让更多的人们参与进来，让中国的电视游戏竞技发扬光大！朋友们，让我们在7月份在CHINA JOY上再见吧！

日本的高达专卖店一瞥

自1979年高达的第一部动画上映以来，"《高达》系列"已悄然走过了25周年的光辉历程。现在国内的高达FANS已经不少了，但国内的动漫商店也无非是卖卖周边和模型而已，这哪能满足广大高达FANS的需求呢？因此，笔者在这里隆重向大家介绍一下日本的最大级高达专卖店OSAKA GUNDAMS。



OSAKA GUNDAMS位于日本大阪的电电街，相信看了之前《掌机王》介绍的朋友一定会有印象吧。从街上望去，一块巨大的扎古广告牌所矗立着的地方便是OSAKA GUNDAMS了。这里的外墙涂鸦相当有特色，让人一看就会觉得这是个好地方。夜幕降临后，在四周灯光的照映下，那巨大得简直酷毙的高达广告牌更是成了街上一道不可多得的风景。RX-78全身白色，与周围的夜幕形成了鲜明的对比，显得格外的耀眼。

商店外部的气势已是非同凡响了，店内的设计当然也不落套俗。走进里面，首先映入我们眼中的是一尊几乎与真人一样比例的红色扎古。模型旁的电视正播放着高达的MTV，还有商店大屏幕中《Seed Destiny》的最新报道也引来了不少路人驻足观看。

这里不愧是日本最大级的高达专卖店之一。店里商品真是五花八门，看得人眼花缭乱。像高达T恤、高达领带、COSPLAY的道具服装

几乎样样都有。夏亚大佐的新吉翁统帅服和阿姆罗的联邦制服摆在店里最显眼的位置，充分显示出他们的魅力。而像精品类的商品也相当吸引人的眼球，而且不少都是国内少见的，其中不乏全套夏亚专用机体头像，吉翁专用电子手表，甚至连以扎古的斧头形状设计的吉他也有。当然，别忘了还有那些100日元抽一次的扭蛋。

▲这些都是夏亚驾驶过的机体 你能说出几部?

至于CD、DVD，当然也是丰富齐全，而且都是正版。(好像说了废话) 此外，还有游戏试玩台，供游客体会PS2、NGC等各机种的高达游戏。

大家可别忘了柜台上摆得满满的一列高达小说和漫画。小说多数都是出自富野悠由季之

手，也有不少是同人作品。而漫画类杂志就更多种多样了，其中最为人所熟悉的应该便是《GUNDAM ACE》了吧?

商店的二楼是模型专区，听着高达的背景音乐，挑选着自己喜欢的商品，对于高达FANS来说是世间再好不过的享受了。这里尽管地方不大，但麻雀虽小，五脏俱全，无论是模型还是工具都可以说是最齐全的了，尽管有不少在国内都已经见过了。最让笔者感到新鲜的就是那用兵马俑一样陈列的扎古，看上去真是气势十足!

当然，日本有规模的高达专门店并非只此一家，像千叶的高达博物馆笔者便没有机会去了。真希望什么时候国内也会出现一些能有如此规模的高达专卖店!

▶琳琅满目的模型。

流金岁月
——掌机游戏怀旧长廊

文 罗纳尔南
编 马修

做这辑《流金岁月》的时候，正值高考当临，从前对高考总觉是不以为然，认为那是遥遥无期的事情。然而猛地发现365天后奔赴那个考场的将是自己的时候，原来已经高二了 如今，是时候卖力学习了，也希望求学途中的读者们能记住我们的口号 “喜新不厌旧，玩物莫丧志！”呵呵，就说这么多了，留个邮箱pgkid@126 com，希望和各位怀旧的朋友有所交流，期待着你们的来信。

[illegible]	GG	[illegible]	Sega
[illegible]	1994年	[illegible]	E C

弹珠台是一种常见于休闲场所的娱乐设备，好多厂商都在游戏机上移植了不少此类游戏，而按键和屏幕一体化的掌机要是弹珠游戏爱好者不二的选择。不过千篇一律的游戏方式难免不被玩家所厌倦，因此掌机上也诞生了不少标新立异的弹珠游戏，如《口袋妖怪弹珠台》、《吃豆人弹珠台》等，只要是个球形物体，管你是妖怪球还是吃豆人，统统变成弹珠……

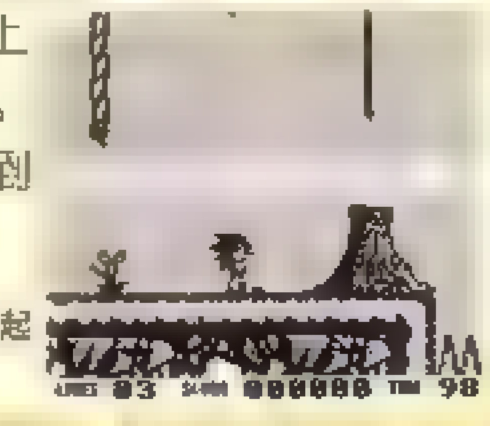
GG上这款以Sega代言明星索尼克为主角的弹珠游戏也应该是基于上述理由开发，因为“小索”在跃起的时候，往往蜷成一团，分明就是个弹球胚子。（某：拜托，人家是一只刺猬，蜷缩一下很正常呀。）和大多数弹珠游戏一样，玩家要用下方的两个弹杆对无辜的索尼克“左右开弓”，将其弹到高处来赚取分数。得分物体和道具也都是在ACT版中屡屡见到的玩意儿。游戏关卡和《马里奥弹珠台》一样，必须层层深入地一关关打，过关方式是吃到本关的宝石。相对正规弹珠台游戏，这种以主角为卖点的游戏玩起来简单多了，很适合弹珠台新手和索尼克FANS，大力推荐！

[illegible]	GB	[illegible]	Sonic World
[illegible]	1998年	[illegible]	ACT

这个游戏还是关于索尼克，不过大家看到机种的话应该足以大吃一惊吧！没错，这个世界只有想不到的事，没有做不到的事。当年GG上意外出现马里奥大叔身影的时候，便让人大跌眼镜。任天堂FAN如此“示威”，Sega的拥趸们自然毫不含糊，招牌索尼克在他们的努力下，于1998年在GB上粉墨登场。

▲这样的开头画面很震撼。

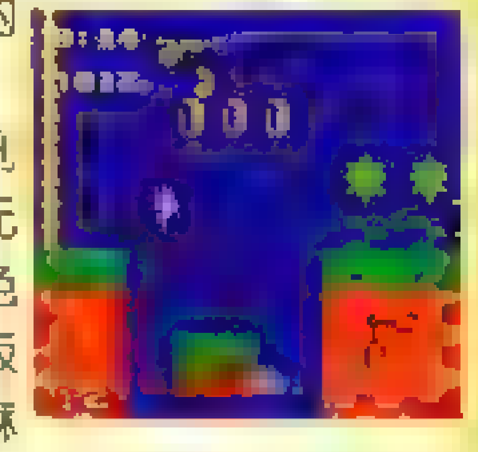
这款游戏毕竟不是授权作品，所以尽管同人们的热情让人感动，但是制作水准却无法和Sega的原作媲美。原本系列中所强调的速度感和一些特色荡然无存，取而代之的是很平庸的操作感和没有了特技的索尼克。其实，像这样的非官方游戏在GB上出了不少，大都是素质平平，可玩性不高；相比之下，这款《索尼克6》制作得还算比较用心，采用密码接关，某关的音乐还采用了土耳其进行曲。制作组也没有草草了事之后便销声匿迹，此后又在GBC上推出了续作《索尼克7》。一款非官方游戏能做到这点的确难能可贵。



▶还算不错的画面 但是玩起来就感到和官方的差距了。

[illegible]	NGPC	[illegible]	Sega/SNK
[illegible]	1999年	[illegible]	ACT

又是索尼克，又是掌机。看来可爱的小索管要把掌机领域踏个遍了。（某编：其实是此南"誓"要把这辑的"流金岁月"变成"索尼克专递"……）当初鼎力支持NGPC的厂商少之又少，Sega算得上为数不多的一个，两家公司为了更好地阻击任天堂而走到了一起，索尼克来到NGPC也算是其中的一个战略吧。1999年游戏率先推出了美版，在美国大获成功，成为美国最畅销的NGPC游戏。



整个游戏从画面到手感直至音乐，全部无可挑剔。饱满的画面色彩让每一个被各掌机版本索尼克游戏折磨得麻木了的玩家喜出望外——没有了GG版画面的阴暗，没有了GG版的业余，一切显得如此完美。游戏中索尼克的一举一动都是那么娴熟，完全是一派成熟作品的风范，根本看不出是一款初登NGPC的作品。大大小小的敌人和错落有致的背景，可以让玩家的精神在游戏过程中得到完全地放松，绝对是不可多得的优秀作品。

[illegible]	WS	[illegible]	Koei
[illegible]	1999年	[illegible]	SLG

我国男性对三国的热衷可谓代代相传，一脉相承。这在我们祖辈、父辈直到现在我们自己和身边的人身上就可以看出哪位还不能对故事中的经典脱口而出？而同处亚洲的日本，对三国的痴迷度丝毫不亚于我们，随之而来的游戏更是铺天盖地、层出不穷：从早年的经典SLG、RPG到眼下所向无敌的"《真·三国无双》系列"，无一不为玩家所追捧。而在这些游戏的缔造者中，Koei无疑一直走在最前面。

这款WS上的《三国志》也出自Koei之手。SLG类型的《三国志》本来就有不少前车可鉴——同样的剧情、不变的人物，加上Koei这样的"三国游戏老手"的经验，制作起来轻车熟路。虽然画面变为黑白，可倒也更好地体现了那古老的历史氛围，地道的古典音乐更搭配得毫不突兀。本作战略性依旧很强，值得三国迷上手一试。但是因为是一款早期游戏，所以知名度还是不如其续作《三国志2》高。

▲君主势力选择图，每个三国爱好者都会挑其所爱吧。

[illegible]	GBC	[illegible]	Capcom
[illegible]	1999年	[illegible]	FTG

GBC上格斗游戏奇货可缺，《少年街霸》这样的当红格斗游戏就被拿出来做成各种版本充数——日版、美版……直到GBA在日本发售后，Capcom依然推出了欧版来捞得玩家们最后一笔。

凭借游戏本身的优秀素质，以及厂家很中肯的移植态度——尽量扬长避短，使得游戏在掌机上取得了很好的效果。如在大幅提升背景效果的前提下，保留了原版人物比例、"《街霸》系列"特有的操作手感等；不过也牺牲了人物的面部刻画，想体会那种格斗家们英姿飒爽的面庞的话，只好YY了……

依笔者个人看，GBC确实不适合等比例移植FTG，因为屏幕太接近正方形了。如果人物太大，双方就会离得很近（像N-Gage上的《KOF》）；太小的话，又会看不清脸（比如本作）。因此，Capcom煞费苦心地做出取舍的这款游戏，还是值得肯定的。

▶经典的场景，做得十分漂亮。

文 NW恶魔城 水神修 编 LIKY

吸血鬼之馆

恶魔城中的死者与死刑

对死者与死刑的展示似乎是《恶魔城》的历代要素。游戏中大体表现了五种刑罚，本期将结合史实作些介绍。在材料的选择上，笔者慎重避过了客观血腥的片段，但如果依然对此类话题感到不适，那建议还是不要往下看了……

绞刑

▲二代的遗物之馆。

▲《月下夜想曲》外侧崖壁堆放杂物的角落。

绞刑伴随了人类历史的各个时期。应该承认的是绞刑简单、经济、操作方便。一个活结是很容易打的，并且在任何地方都可以进行；绞刑与枪刑一样，也可集体处决。二战期间，德军以五十和一百人为一组吊死了许多苏联游击队员。

系列二代的遗物之馆，每个安放伯爵遗物的房间内都悬挂了数目不等的死者（应该是某种用于守护的巫术），这是笔者所知最早对死刑的展示，而"吊死者"也成为后来重复最多的种类。《月下夜想曲》外侧崖壁堆放杂物的角落里（笔者印象最深的一位，可以轻易联想到孤寂、悲哀、绝望等其它错综复杂的死因）；《白夜协奏曲》敌魂之水晶的房间背景中大雾缭绕的远端（里城是两位）；《晓月圆舞曲》取墨迪尼魂的场景（IGA真的很恶趣味）。

▲《白夜协奏曲》，注意房间背景中大雾缭绕的远端。

▲苍真头顶上的一具具遗骸。

吊刑

▲SS版《月下夜想曲》"诅咒监狱"的背景中可以看到被处吊刑的死者。

吊刑似乎是在意大利被发明的，在意大利语中，吊刑被称作"Urlo"，意为"嚎叫"。吊刑也同样施用于西西里岛、撒丁岛和德国的几个州，甚至还有俄罗斯。法国是在与意大利的战争之后，才由弗朗索瓦一世将其引入，用来惩戒军人。

吊刑是将犯人双手反剪在背后，用绳子捆住手腕，再把他吊升到一根杆子或一座行刑架的顶端。这一刑罚逐渐由军刑转变为民事刑罚。人们用它来惩戒流浪汉、亵渎神明者、欠债不还者以及按普通法规被指控扰乱公共秩序的人。罪行轻重的程度可以通过附上绑

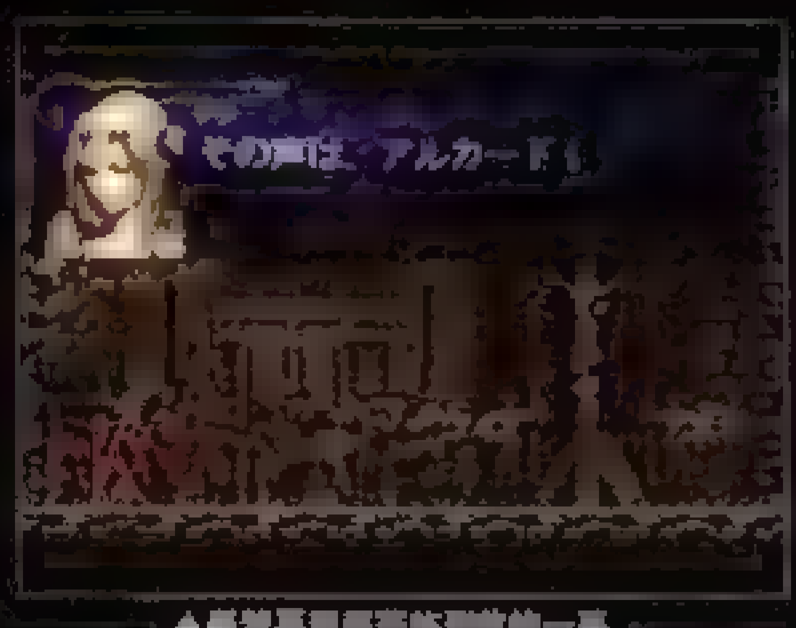
着的重量体现出来。19世纪中叶，中国也将吊刑作为一种合法形式的刑罚来使用（即臭名昭著的"吊飞机"）。

在《月下夜想曲》SS版的场景"诅咒监狱"中表现了这种刑罚，不同的是受刑者全身被捆绑，并带有点状血迹（可能追加了穿刺）。

吊刑还有一种我们熟悉的古老形式，即倒吊，受刑者处于大脑充血状态，如果在户外还要受风吹雨淋，最终致死。由于奥丁曾经受倒吊之苦，因此倒吊刑在北欧人的法律中是非常重的刑。这一刑法在历史上经常作为民间的私刑用于惩罚海盗。

▲在月下夜想曲的外侧城堡场景表现了倒吊刑，不过图中是逆城反重力倒吊。

火刑



▲噩梦再现莉莎临刑前的一幕。

似乎是从人类历史开篇以来就有了火刑。日常法律都少不了它，不管是口头的，还是书面的，最原始落后的民族都有火刑。巴比伦国王制定的著名的《汉谟拉比法典》就将火刑、溺刑和绞刑并列为三大刑罚。《马奴法典》（或称《马拉瓦·达尔马·加斯特拉法典》）是印度的一部宗教与世俗法典，它也把火刑列为七大刑罚之一。

很多历史学家都认为火刑和水刑之所以这么常见，使用得如此频繁，来源还是在于宗教。火和水一样，都是去除污秽的元素，行刑到最后也往往伴随着祭祀仪式。这种治疗的观念一直延续到11世纪，在这所有以前的岁月中，所有被征服的人，所有性犯罪者，所有巫师和所有异端分子，总之，所有与信仰有关的犯罪分子都要被处以火刑。

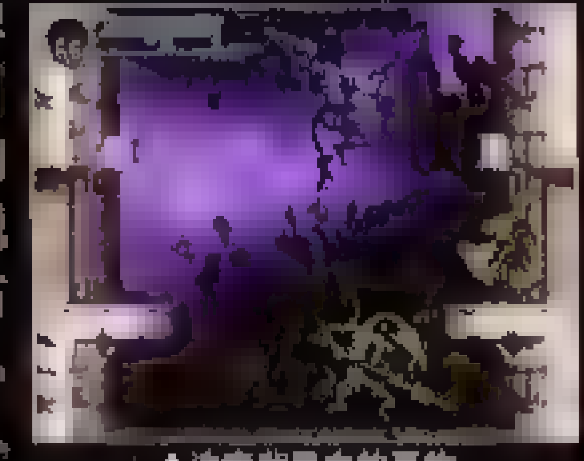
阿鲁卡多的母亲莉莎即以"巫婆"的罪名被教会火刑处死，成为系列剧情中令最多人叹息的一幕。

穿刺刑

▲称号怪物。

对于穿刺刑（或称木桩刑），19世纪的《大百科全书》下了这样的定义："将人类的残忍性发挥到极致的创造之一。"虽然主要出现在中东和亚洲，但是在世界各地都可见这一类的刑罚。

在《月下夜想曲》，阿鲁卡多初遇死神之地，即在游戏中首次表现了雅号Tepes（穿刺者）的德拉古拉真人在历史中著名的恶趣味，藉以树立严酷、残暴形象的穿刺刑。附带士兵尸首的木桩由近及远，从干瘪的残躯渐成突兀的剪影，令人过目不忘。



▲注意背景中的事物。

鞭刑

鞭刑存在于历史上的各个时期，无论是犹太人、埃及人、叙利亚人、波斯人还是斯巴达人和罗马人，都使用过这种刑罚。

鞭刑通常是一种从刑，的确，它被用来惩罚粗心的童女、抗命不遵的士兵、犯罪的神职人员和企图恢复教籍的异端分子。但它同样也是一种酷刑，可以使犯人毙命。

在所有这些鞭子中，最可怖的还算是俄国人使用的鞭子。只需四十至五十鞭它便可以致人于死。它用皮条做成，尾端套上金属球。这种刑罚贯穿了《恶魔城》的历史，Morning Star（晨星之鞭）果然是理想的强化形态。

最后，感谢NW集团的"有角幻也"提供了部分游戏图片。

编 马修

先向各位口袋FANS问声好，欢迎来到口袋妖怪广播台。上次口袋根据地的《裂空的访问者》受到了不少读者的好评，现在根据地又投来了新的故事，不过不是内心独白，而是搞笑恶搞的，篇幅限制，本辑只能为大家放个开始，但这个开始就足以见识到作者的恶搞功夫了。此外，文中的原创插图也是作者自画的哦。除了故事，也请各位口袋动画迷关注本辑广播台继续给大家报道的2005《口袋妖怪》剧场版的新的相关消息。

石英联盟天王疯狂搞恶版（上）

文／原创插图：口袋根据地 mystic!

本篇文章，纯属搞恶，如有雷同，绝不可能！

文章遵循漫画与GBA中的一些设定，与TV剧情无关系。并且会告诉你菊子是怎么驼背、志霸是如何变成战斗狂人等等问题的答案（当然是虚构的）……

PM界X年，原精灵联盟X联盟天王集体跳槽，罢工不干了。在积极（无奈）的重整之下，经过一番复杂的各种比赛和筛选之后，新一届联盟——石英联盟以及新任天王就此诞生了

下面是联盟成立后的懒散人事工作简要报告

渡

菊子

年龄：衰老（身高体重血型略）

使用精灵：隐形妖怪N只。甚爱表现出各种稀奇古怪的鬼脸以及剪保险丝，拐电源，关电闸门等。借以把挑战的训练员和联盟工作人员吓个半死。

年龄：青年？中年？（身高体重血型略）

使用精灵：水怪和冰妖的合体兼杂念力系统组合，有的喜欢没事撞头玩儿（白海狮、乘龙），有的整天不吃不睡不动（呆河马、椰蛋树、迷唇姐），有的实在不知道到底在干些什么（缩壳的铁甲贝）……

作者注：以上只是前期表现，所以可能和大家所知的情况有所不同，以后还要讲后来的变化原因。至于这些天王们的工作，很简单，若无大事决不出门，一心只等着训练员来挑战……（蹲监狱呢？）

（待续）

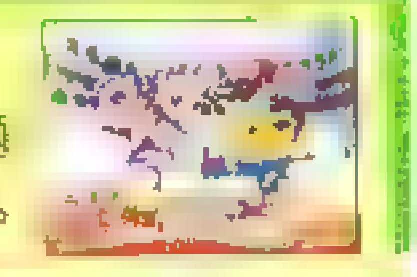
2005口袋妖怪剧场版的报道

正式名称确定——梦幻与波导的勇者 卢卡里奥

名称终于确定下来了，叫《梦幻与波导的勇者 卢卡里奥》够长的，看来，波导的勇者和卢卡里奥好像不是同一个……

剧场版的主题歌名为《はじまりのうた（最初之歌）》，由PUFFY二人组合演唱，期待她们的歌声。

提供壁纸下载也是剧场版上映前的惯例，完稿时已有2005剧场版主题的壁纸提供下载，是侠客装扮的皮卡丘和手尾猴、玛狃拉在角斗场的图片。



预定动画电影票得到游戏中抓不到的谜之妖怪，是任天堂的老把戏了，不过任天堂对此乐此不疲，这次依旧沿用这种形式，而兑换券对应的妖怪可能大家都猜到了，就是那个从GB红绿时代便让玩家梦寐以求的梦幻（ミュウ）。电影票预售时间为4月16日到7月15日，6月25日开始兑换梦幻，兑换时需要一台GBA（或GBA SP）及GBA版五作《口袋妖怪》（红宝石、蓝宝石、火红、叶绿、绿宝石）中的任意一个版本。

文 ChinaGba 一捂黄土，零式 编 铭风

《牧场物语》NDS版上手篇（二）

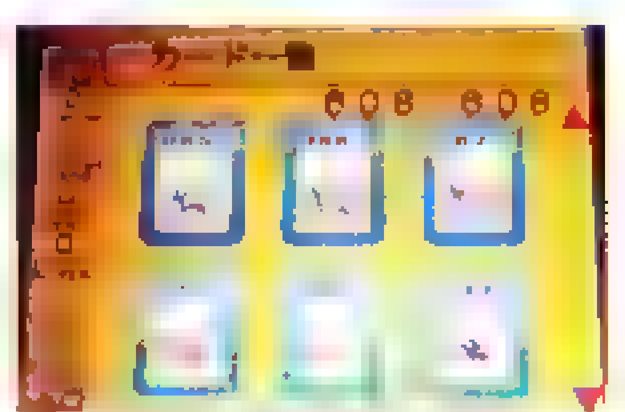
上一期介绍了利用种子制造机+罐头制造机的发财法，不知道诸位试验的结果如何？这一次的主题为剩余价值的获取。

我们曾经在介绍DS版的BUG的时候介绍了诈取马的剩余价值（关键词：马毛、马奶……），不过很可惜，这个方法仅适用于BUG版，对于即将普及的修正版说，这个方法将不再适用，那么我们这里要谈的又是何剩余价值的诈取呢？

本期主角便是前作中最不赚钱的动物——羊。前作中相对于每天下蛋的鸡、每天挤奶的牛来说，一周才能剪一次羊毛的羊实在是很不赚钱的动物，相信很多玩家在8格动物小屋的安排上，大多也是以养牛为主吧。大约是前作的羊太受冷落，故而MMV这次在羊的饲养上加以改进，让我们的视线回到羊小姐的身上。

本作的羊有了哪些进化呢，难道羊毛也可以每天产出？（MMV：你想得美）。毕竟羊毛就像头发，不是说长出来就能长出来的，所以一个星期的等待日还是存在的。但是，我们仍然可以把它当作一天产出一次，因为羊毛是需要我们自己动手剪的而非系统默认，何解？当然就要靠我们的触摸屏和触控笔双强组合的“揠毛助长”法了。

当我们打开剪羊毛小游戏的操作画面，一头全羊展现在我们面前。全羊？也许有人要疑惑我为什么这么称呼长齐羊毛的羊，难道还有半羊不成？这里看一下羊的种类图：085/子羊、086/大羊、087/剪完羊毛的羊、088/半羊、089/妊娠羊。是的，的确存在半羊，不过可不是被吃掉一半的羊，而是羊毛被剪去部分的羊。大家看看右边的示例图，是不是觉得所谓的半羊感觉很怪？好像贵妇犬那样有着一团团羊毛，那是笔者的“杰作”。


▲在精灵处可以查看羊的种类图。

一头羊身上的羊毛可分为6块，分别为头部、前腿部、背部、腹部、臀部、后腿部。每一块均称为一块S羊毛计算单位，三个单位的S羊毛则升级为M型羊毛，五个单位的S羊毛则升级为L型羊毛。在这里为大家解开疑惑：是不是即使0心的羊也能剪出L型羊毛？回答是肯定的，本次羊毛等级不再与心数挂钩，全凭玩家的腕力——触控笔划动越快，剪得越多，等级越高。不过不要因此忽略了羊心数的功效，因为只有10心的全羊才能在秋天的羊祭获得冠军。冠军羊并不是产出金羊毛，而是产出LEVEL UP的羊毛。扯回原话题，根据这次羊毛的设定，也就得出如下公式：每剪一头全羊的羊毛＝6块S羊毛＝2块M羊毛＝1块M羊毛+3块S羊毛＝1块L羊毛+1块S羊毛。不过每使用一次剪刀所需消耗的体力可是8点哦，所以可要注意主角的状态选择剪羊毛的组合。

以上是诈取剩余价值的初步准备。下面是准备工具——剪刀并致电尤德尔农场购买一头羊，羊送到牧场门口，是一头全羊毛的羊，拿起剪刀喀嚓嚓……手捧羊毛回到家，开开心心打电话……嗯？怎么又打电话？没错，再次致电尤德尔农场：“老板，这次送来的羊不对啊，

羊毛都没长好……”可怜的老板ミック：“唉？唉？不会吧，我这里的羊肯定没问题啊。”邪恶的主角：“老板啊，真的不对啊，羊毛都没有，我要退货。”ミック：“是是，我们工作失误，给你重新送来一头，不过您要付送货费2000G。”（实际过程就是卖羊买羊，损失的是买卖的差价）于是，被邪恶的主角剪去羊毛的羊被ミック领走了，然后重新送来一头长好毛的羊。如此反复，我们的主角就收集了很多羊毛的说。不过其实还有一个重点就是，红色小精灵オレ的出现条件为羊毛小游戏顺利进行100次。若是普通的等待，一周六次（假设全部剪成S级），也需要经过1年以上。如果用此方法，不出3天，便可搞定这100次的羊毛！

不过毕竟我们是要付出差价的，赔本生意我们不能做。一块S羊毛100G，M羊毛400G，L型羊毛500G，按以上组合，最大效益为2块M型羊毛的组合：800G。如果有毛线制造机，S型毛线300G，M型毛线700G，L型毛线800G，则最大效益为6团S毛线：1800G。不过每头羊的“差价”为2000G。在修正版中修正了剪刀不能升级的BUG，所以请先将剪刀升级，每提升一级，每次剪得羊毛的个数便会+1。综上所述，在没有毛线制造机的情况下，LV3以上的剪刀才能保本，即使有毛线制造机也需要LV2以上的剪刀。

也许有玩家开始将这个邪恶的思想转移到牛身上？不为多得瓶牛奶，就为完成挤奶小游戏100次才出现的红色小精灵パリキャン。那么试试？其实购买完一头牛的瞬间，您就会发现打错了如意算盘——送来的牛为中牛，不能产奶（汗）。如果希望它产奶，还得费事的养活它 星期，这种耗时耗力的生意……就不要做此打算了。终于我们的羊打败了牛，成为NDS版中最赚钱的动物（^_^）。

最后，要提醒诸位的是，剪羊毛毕竟是一项重活、累活，对于体力MAX和疲劳上限均为100的主角来说，长时间剪羊毛也并不是件容易事。要解决的方法有二：一是吃药，从路边拣到的回复药草，酒吧的各种饮料或是班先生处购得的药品，这些多多少少都可以恢复体力（这里排除温泉，因为温泉消耗时间，时间就是金钱 b）；二是使用装饰品尽可能的降低劳作消耗，那么这些就留待后续报道，敬请关注。

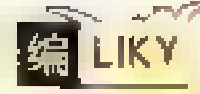
GBA版《牧场物语》节日介绍

入海祭

入海祭在每年的夏1日，AM10：00~PM6：00在海滩举行，第一次玩这个游戏的时候，入海祭这个怪异的名字令笔者以为是把狗放到海中的游泳比赛……其实，入海祭就是接飞盘比赛（和入海一点关系都没有……），只有大狗才可以参加，所以第一年主角的小狗是参加不了的说。不过第一年还是值得到会场那里逛逛的，不要忘了所有节日和在场的村民说话都会增加他们5点的好感度。另外，箩筐是入海祭必备的物品，因为节日使用工具的特点是不消耗体力和不费时间（可惜道具的熟练度也不会增加……），这个特点可以被利用来升级255次变祝福的诅咒道具，另外一个就是用来钓鱼、钓宝，至于是钓鱼还是钓宝就要看各位的鱼竿级数了（第一年只有钓鱼的份）。男生版赚钱不容易啊同志们，这种节日可以一分钟时间不用钓足平时几天才钓到的宝藏，一定要好好利用（这个或者才是入海祭“入海”二字的真谛！）。钓东西的时候自然是取其精华去其糟粕，但要注意不要乱扔“糟粕”的说，即便是小鱼，只要把它扔回海里就被定义为乱扔垃圾，全部村民的好感都会下降。（村民有千里眼……）最好的扔垃圾方法是按A+B打开背包，把光标移动到相应的物品上面按start，这样删除的物品就不会影响村民的好感了（此招称为暗箱操作）。第二年主角就可以带大狗过来参加比赛了，至于获胜的方法在前面的动物研究中已经有详细说明，这里不再罗嗦，比赛获胜后在场村民友好+20并获得力之果实。最后整理一下入海祭必备的东西：大狗一条，飞碟一个，箩筐一个（要注意箩筐要提前一天放到海滩那里），鱼竿一支（最好是贤者）。祝大家“入海”愉快！

FIRE EMBLEM

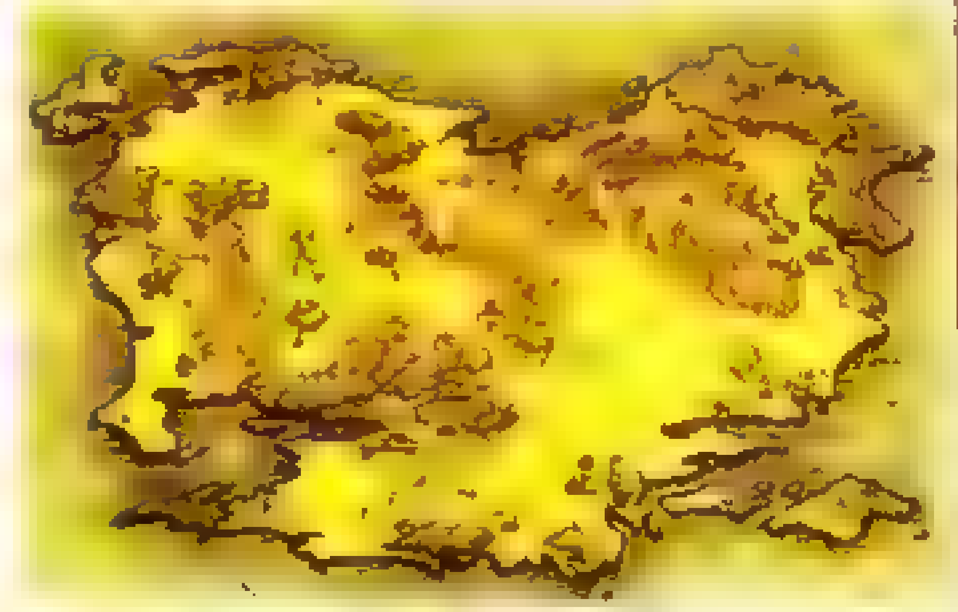
Etruria

文 火花天龙剑 桂木弥生　编 

玛基·维尔大陆国家分析
——古拉德帝国

前几次我们曾讲了不少《封印》和《烈火》中的艾雷布大陆的地理和人文，似乎有读者感觉我们有意冷落了《圣魔之光石》的玛基 维尔大陆 这绝对是误解，绝对不是要冷落《圣魔之光石》和玛基 维尔大陆，只不过因为一直以来对玛基 维尔大陆了解得不够，且相关资料实在不多，所以没敢乱写。现在不同了，因为前些日子对玛基 维尔大陆整体进行研究且有了一些相关资料，那么现在就让我们来一起看看玛基·维尔大陆的特点吧。

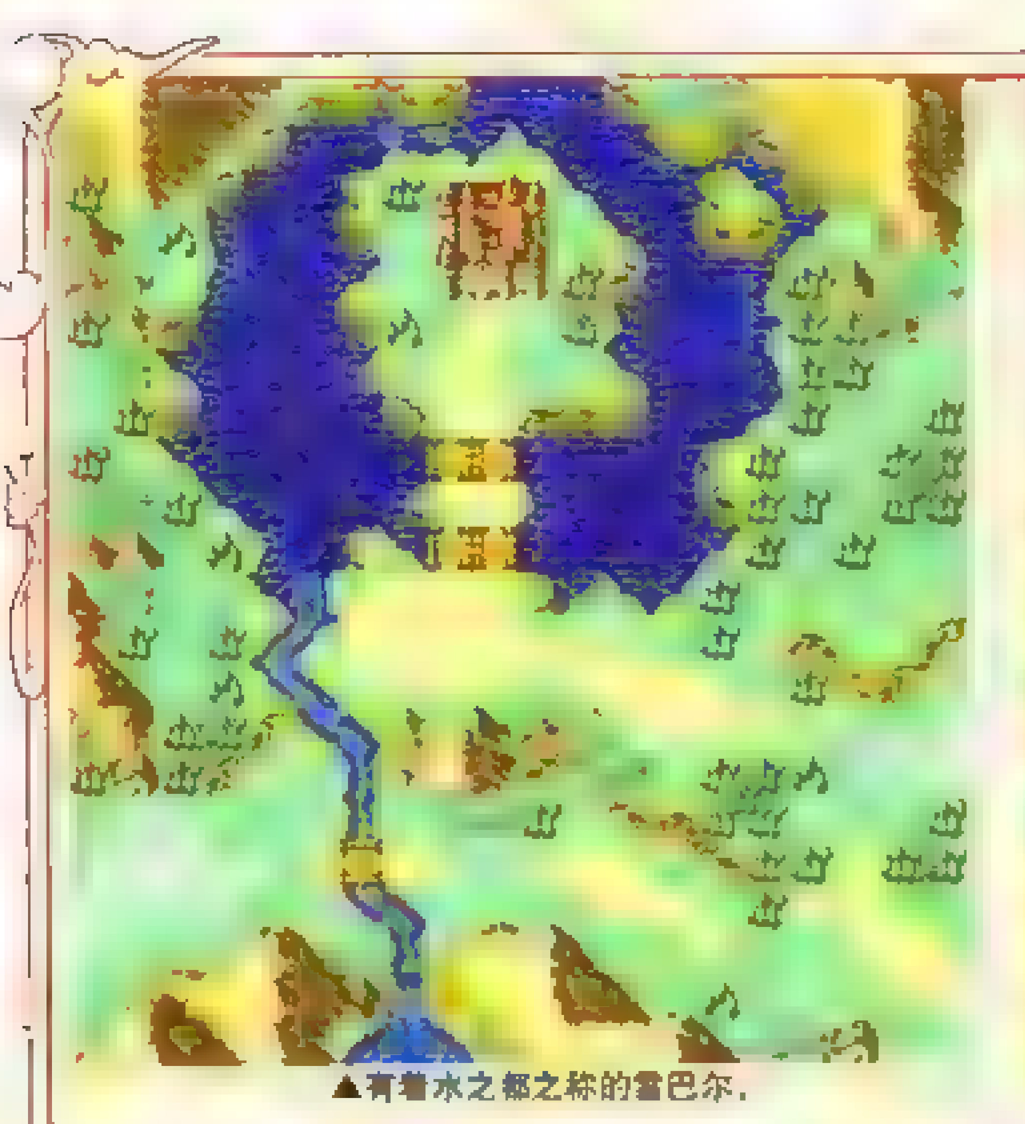
玛基·维尔大陆，自从远古时期横行大陆的魔物被以勇者古拉德为首的人类消灭后，人们将古代流传下来的封印了魔王的五颗"圣石"作为守护石，形成了五个国家。这五个国家分别就是，位于大陆的西南地区，同时也是由勇者古拉德建立的大陆上最大的国家 古拉德帝国；位于大陆的东北方，整个大陆宗教的中心，由圣女拉特娜建立的拉特娜教团发展而成的罗斯顿圣教国；位于大陆中心的内陆，被群山所环绕，经济文化相对落后但民风淳朴的雷内斯王国；位于大陆西北部、水产业发达，且境内还有奇特生物 —"天马"的弗雷利亚王国；最后就是，位于大陆沙漠地区，国力最为衰弱且境内有许多太古时代遗迹的贾哈那王国。当然了，除了这五个传统的国家，近百年前在大陆北海的沿海一个以商业为主的国家诞生了，这就是新兴国家 卡尔奇诺共和国。虽然原本是五个国瓜分大陆，但卡尔奇诺共和国如何独立出来，是从哪个国家独立出来的？这我们就不得而知了。当然，从基本资料上来看，玛基 维尔大陆自从勇者古拉德打倒了魔王佛迪斯后，近八百年一直处与和平期。这八百年内很少有战事发生，各国也少有类似于《烈火之剑》中"黑之牙"这样庞大的黑社会组织，可以说是国泰民安，国际形势 片良好，玛基 维尔大陆真是旅行居住的好去处啊。当然在《圣魔之光石》的故事开始后，这八百年的平静便被打破了。


▲玛基·维尔大陆地图。

古拉德帝国

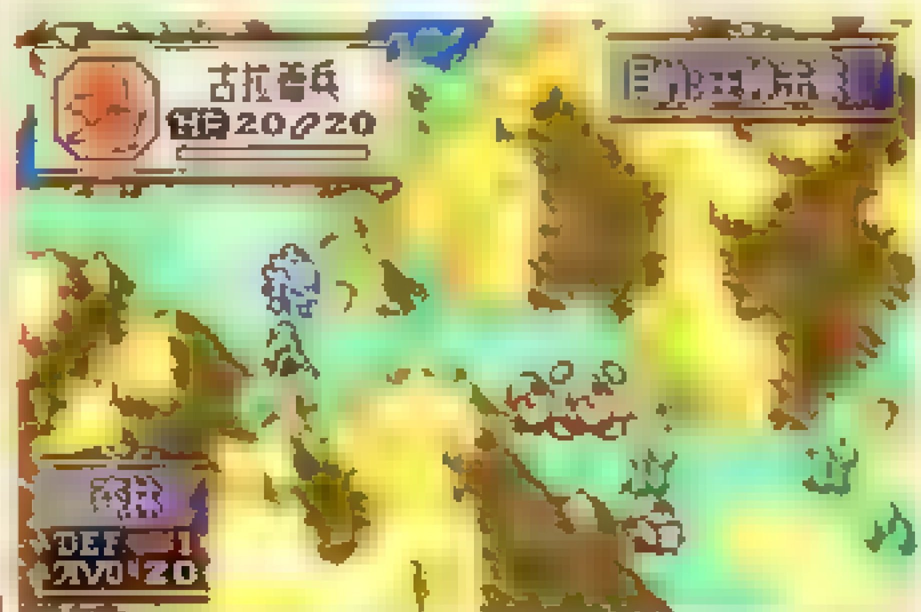
因为是勇者之首建的国家，自然是大陆最大的国家。（古拉德对众勇者道：我是老大，我要最大的！）而之所以要以勇者的名号为建国名，这肯定是为了纪念这位人类的勇者，只不过要是往歪点上想，可能是因为古拉德是个粗人，也想不出啥别的名字，只能以自己的名字来当国名了。地大物博，这点的确不错，虽然我们没有具体的数据来说明古拉德的国力有多强，但从古代农业的角度来看，版图大的国家，人口大多都有许多，人口多了农业自然也就发达了。农兴发达则国强，估计古拉德帝国也是如此。而自由于领土辽阔，古拉德的地形变化也十分丰富，甚至还有许多利用地形特征而建的建筑物，比较有名的就是坐落湖泊中央的美丽城塞 一雷巴尔。

古拉德帝国有一个最大的危机，这个可以说是无法改变的，那就是地震。由于地震发生



▲有着水之都之称的雷巴尔。

得十分频繁，因此古拉德境内也传闻数年内就会发生一场超级大地震，这场大地震极有可能令古拉德大半的国土完全沉入海底。所以经常被地震折磨的古拉德，要说它的国力与自己的领土是否成正比，还真是个有待研究的问题。不过从《圣魔》剧情中来看，古拉德帝国在游戏中后期主力部队几乎丧尽，这也应该能说明古拉德帝国的军队实力和国力其实并非很强，否则不会被主角们的几支小部队轻松击破了。



▲序章中拿着斧子的帝国兵小队，可以看出在帝国里斧的装备还真是最基本的装备。

该帝国的军队有个特点，那就是一般士兵大多装备“斧”，序章来追击主角的一个帝国小分队竟全部装备着“斧”，而且在以后的章节中，只要帝国军出现，其中使用斧的士兵绝不会在少数。而这是什么原因呢？其实很简单，因为古拉德的双圣器中就有一把是“斧”，开国皇帝用的便是“斧”，可见“斧”是古拉德帝国的标志。至以另一个圣器则是暗黑魔法书，其实也就是因为有了这个，在古拉德帝国中，那些被传统宗教所不容的暗黑魔法师才会出没于皇宫之中，进行一些让宗教徒惊诧的魔法研究。

拥有飞龙也是古拉德帝国的一个特点，虽然玛基·维尔大陆也是存在着龙族的，但知道龙族的人类却是少之又少的。所以在这里人们对龙的普遍认识就是古拉德境内的飞龙了。因为地形多变，古拉德境内有高山地带，特别是和雷

▲所谓的“蛇龙”也就是我们常说的“翼龙骑士”他们的坐骑。

内斯接壤的地区都是由高山环绕着的，在那里飞龙才可以栖息。和弗雷利亚人将天马作为战斗的坐骑一样，古拉德人也将飞龙作为战斗的坐骑，不过飞龙们都是极为凶猛的，不像天马那样温顺，想要驯服飞龙，还是要靠大老爷们。此外，在飞龙之中有种龙群是特殊的，它们的身形略小，头部似蛇，人们称它们为“蛇龙”，这些蛇龙们的俯冲冲击力极为强大，骑手们配合所使用的武器，其攻击威力可以将一切贯穿！

古拉德帝国以西靠海，且北面和弗雷利亚接壤。在国境线上，古拉德帝国设了一处名为利库巴鲁德的要塞，该要塞的设计十分适合防守作战，当然在《圣魔》中因为该要塞的守将是个无能之辈，这座固若金汤的要塞被我们的伊弗列姆王子成功地突破了。

《圣魔》时期，古拉德的皇帝便是性格仁厚，人称“稳健帝”的彼加尔德，他不仅对自国的百姓十分热爱，对他国的人民也十分关心，可以说他的人望在整个大陆中也是最高的。可惜的是，再善良的人也不可能不死，病魔最终夺去了他的生命。可也就是因为他的死，引发了后来惊动了整个大陆的战争。

▲大陆史上少有的名君——彼加尔德。

原本是想多介绍几个国家的，可谁知……不过这样也算是较完全的将古拉德帝国这个大陆上最重要的国家讲解了一下。那么在后面的几期的栏目中，我们再一起去看看其他五个国家是什么样的吧。

Vol.19

文 太阳黑子工作室 Kenyo 编 LIKY

不可思议的迷宫

SFC版《风来之西林》原声专辑评析（上）

上一辑向大家介绍了创造《西林》音乐的作曲大师杉山浩一（すぎやま　こういち）先生，这次我们就来详细评析一下SFC版《风来之西林》原声专辑。

游戏音乐的作曲者是一种特殊且较难胜任的职业，在游戏的图像和程序初步制作完成后，作曲者需要通过游戏的画面和剧本去领悟游戏所表达的世界观，参透游戏的风格和意境，然后在较短的一段时间内作出能配合游戏风格和氛围的音乐。所以作曲者不仅要有出色的作曲才华，还要熟悉游戏主机的音源系统，在有限的储存空间内，最大限度发挥主机音乐机能，因此很考验作曲者的功底。

▲SFC版《风来之西林》原声专辑曲目。

即使有不擅长和风音乐风格以及年事已高等因素的影响，但依然丝毫没有降低杉山浩一的功力，他又一次向世人展现了卓越的作曲才能。可以这么说，西林SFC的音乐创作让杉山浩一的创作水平达到了新的高峰，为他的作曲史写下了光辉的一页。

整张专辑收录18首乐曲，前16首为电子乐，第17首是第5届游戏交响乐音乐会上现场录音的作品，最后一首则是游戏中的特殊音效集锦。电子乐是不采用真实乐器演奏，而利用音源进行模拟乐器音色在电脑上制作而成的音乐，为大多数游戏厂商所广泛采用，优点是方便修改，节约成本。但是也依然有一些游戏厂商为了追求更好的效果而采用成本较高的真实乐器演奏。现在常用版本音源的乐器音色对于普通人来说已难以分辨出与真实乐器的区别，所以大家也没有必要刻意追求真实乐器演奏，而且真实乐器演奏转录入游戏中，效果未必好过电子乐。

下面笔者就以个人对音乐浅薄的感悟来评析一下SFC版《西林》的原声专辑，以飨同好，让大家从音乐的角度来感受西林的世界，同时体会杉山浩一在曲子中的良苦用心。

1.旅ガラスは行く～旅ガラスの街

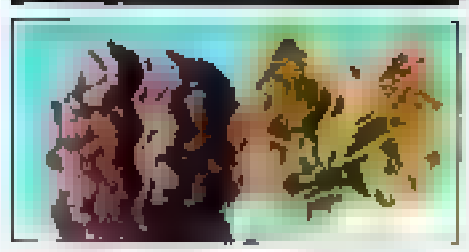
杉山浩一称其为《西林》的主题曲，是溪谷宿场的音乐。既然贵为主题曲，当然要表现出一种有别于其他曲子的"主体"感觉，部分片段经常可以听到在其他一些曲子中穿插再现（变奏或是改变音色），这是众多作曲者惯用的手法。一种作用是加深听者对主题曲的印象，起到潜移默化的影响，让人一听到这些经典旋律就会条件反射想到"这就是《西林》"；另外一种作用当然是为了更好的烘托曲子的气氛（建议大家找电影《青蛇》和《东邪西毒》的原声专辑听听就能深切体会了）。本曲主乐器为尺八，伴奏乐器采用小提琴，在尺八的低沉呜咽和小提琴的悠扬抒情声交融之下，再加上恰到好处的响板击打声，描述了西林冒险生活的艰辛和长途跋涉的疲累，同时呈现了一派溪谷宿场淳朴民风的景象，展现出浓郁的日本古典风味。但是个人觉得美中不足的是旋律节拍调整得稍微过快，令曲子的沧桑感大打折扣（大家可以对照第17首的交响乐版，听感效果截然不同）。

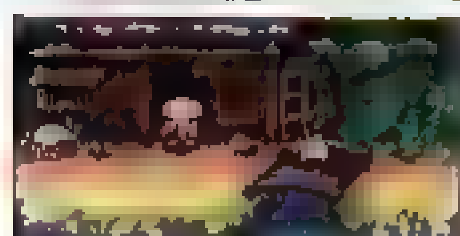
2.旅立ちの前に

本曲分为3段，开始部分是西林未到达溪谷宿场之前在路边民家借宿时的音乐（这里编排在主题曲之后，意指在溪谷宿场休憩时的音乐，从曲子名"起程之前"也能看出），曲调恬静柔美，虽说不上空灵飘渺，但也让人倍感安逸，与西林因旅途疲劳酣睡入梦的画面非常贴切。中间部分突然曲风一转，变成了龙壶洞窟BOSS战时的音

乐，木鱼和太鼓的敲击声与沉郁的乐声交融一起，展现出魔宫强烈的恐怖感和压迫感，空气也仿佛凝固一般让人难以呼吸。尾声部分曲调舒缓平静涓涓流泻，在尺八的悲鸣哽咽之声下，黄金神鸟与特布尔山扭曲叠合在一起，然后白光一闪……

一束阳光从窗户射进，西林揉揉眼睛，原来是一场梦……杉山浩一将游戏中毫不关联的两部分音乐整合一起的编曲手法正是用于表明游戏前期没有直接表达出来的涵义——魔窟的音乐预示了黄金乡已被魔物破坏的异变。曲调恬静柔美到压抑沉郁的转变暗示了西林此次冒险的不顺和坎坷。





3.杉林の旧街道～天马山

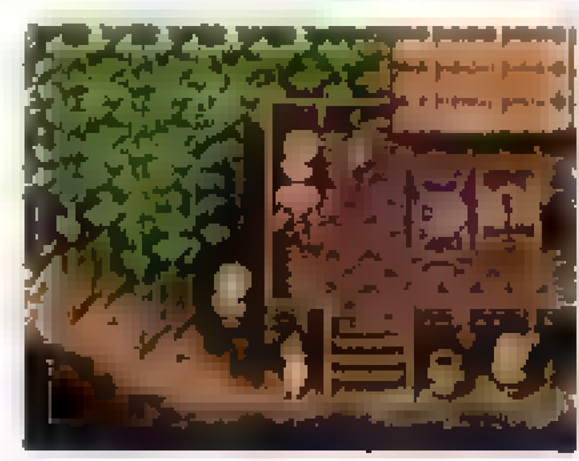
迷宫初期的音乐，分为两段，第一段是杉林の旧街道的音乐，曲调轻快活泼，主乐器依然采用尺八，但流露的不是悲怆，而是一种淡淡的粗犷和轻佻，随着打击乐器规律性的打击伴奏，还加入了双簧管的音色作为调和。整段曲子表现出的明快曲风让人有种如沐春风的感觉，将西林刚踏上征途的那种兴奋和好奇的心情以及击溃迷宫初期弱小怪物的爽快感觉刻画得淋漓尽致。第二段是天马山的音乐，采用小提琴为主乐器，悠扬抒情的琴声令人心旷神怡，这里也同样掺入了双簧管的音色作为调和，那种腔鸣声曲折回荡沁人心脾。整段曲子依然是明快的曲风，偏向于西洋音乐的风味，笔者个人觉得听起来很耐听，旋律非常出色。至于杉山浩一为何要将两段不同迷宫的音乐整合一起，也许是因为都有着明快的曲风这个共同的特点吧。

4.废坑

废坑的音乐分为两段，第一段以较为舒缓的小提琴曲调，营造了一个看似平静实则危机四伏的迷宫世界，第2段是1分30秒以后，整首曲子的高潮部分，雨点般的琵琶拨弦乐声密集放射，再加上背景似有若无的男音和声以及节奏感强烈的打击乐器伴奏，使整首曲子的意境升华到了新的高度，这种古典与现代结合的独特韵味可谓是整张专辑中的一个闪光点。第2段旋律描述了突然的危机降临时西林冷静应敌的局面，远处传来的废坑挖矿劳动者的呐喊声和探索宝物的……贼……器声交织一起，平添了几分幽默，衬托出迷宫冒险的危险性和多变性。在游戏中，废坑的怪物房间出现几率颇高，难不成与这段旋律有很大关系？

5.旅ガラスの宿

这是笔者认为最有味道的一首曲子，竹林之村的音乐，通常笔者将其俗称为“竹林曲”。曲子采用筝和小提琴合奏，木鱼和响板伴奏，同时还加入了砂槌的音色作为点睛之音，搭配绝妙，实为不可多得的名曲。竹林表现的是一种幽雅的静，竹叶随风片片飘落表现的是一种飘逸的动，整首曲子展现了一种静与动的平衡美，筝的音色古典优雅，小提琴张弛有度，让西林刚从迷宫解脱出来的紧张的心能够得到片刻的休憩，在醉心于竹林美景之时，随着筝的弦动，一种难以言表的柔情思绪萦绕心间，让人仿佛有种置身世外桃源的感觉，忘乎时间的消逝。虽然SFC版《西林》以后的作品都继承了此曲，但由于采用乐器的不同，使得曲子的意境和效果大相径庭，失去了原来的韵味和灵气，实在让人惋惜。在此笔者向大家强烈推荐本曲，旋律本身的优美是一个原因，另一个原因也许是笔者偏爱竹林的场景以及迷恋于筝音色的美妙吧。



6.ド演歌　ペケジのテーマ

本曲是整张原声专辑乃至整个“《西林》系列”里和风味最为浓郁的曲子，以日本演歌的风格来进行编曲，采用尺八和小提琴合奏，吉他的音色作为点缀之音。从曲名来看是西林的同伴贝克吉的主题旋律，游戏中是与贝克吉第一次在酒场会面的音乐，因为剧情的关系仅出现一次，因此相信大家对其印象并不是很深刻。对日本古代有点了解的人就应该知道，酒场是浪人世界必不可少的设施，喝酒交友并且观看歌舞伎的表演就是他们的消遣方式，本曲就再现了这一场景。对于杉山浩一来说，初次尝试就能将和风音乐风格的古典音乐表现得如此娴熟，让人不得不对其高超的作曲才能叹服。

附：SFC版《风来之西林》原声OST下载地址：http://game.the9.com/htm/downloads/downloads_music/2005_06_03_15371.htm

萨姆斯能力完全解析

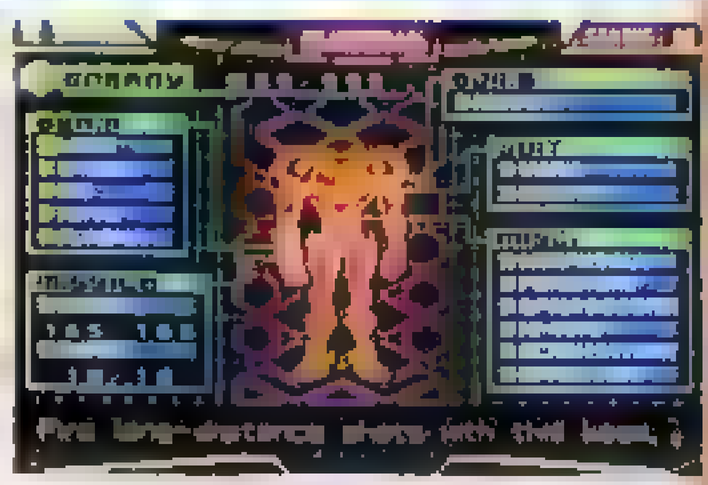
文 Dark Samus

编 LIKY

上一次我们对萨姆斯的武器作了一番研究，这次继续来解析萨姆斯的强力装备吧。

战斗服 (Power Suit)

这是鸟人族将本族的作战用服装改良后授予萨姆斯的特制战斗服，萨姆斯以外的人不能穿着，拥有多种现今科学无法解析的超科技要素。战斗服是一种特殊的生化有机装备，为着装者提供超常的运动和反应能力，在着装时与萨姆斯的身体完全融为一体，非萨姆斯自行拆卸是不可能分离的。


▲战斗服的各部件一览。

普通服（Normal Suit）：萨姆斯的初期着装，只具有最基本的攻击防御机能和生命维持系统，防御力低，但可进行各种机能追加，其特点是左胸处有一个奇怪的箭头标记，两肩处的护甲为平板状。

强化服（Varia Suit）：在普通服的基础上追加耐热机能，可抵御极限温度（高温与低温），同时增加防御性能，减轻被敌人攻击所受的伤害。这是萨姆斯的标准装备，强化服最显著的特点是两肩的大圆球。

重力服（Gravity Suit）：外形与强化服基本相同，只是颜色略有变化。重力服进一步增加萨姆斯的防御力，而且有重力发生机制，可不受水的浮力影响，在水中行动自如。在《超级银河战士》、《银河战士 融合》和《银河战士 零点任务》中可抵御普通岩浆，在《PRIME》中没有此效果。

▲重力服

融合服（Fusion Suit）：出现于《银河战士 融合》。在《融合》中因萨姆斯受X感染，经外科手术后的战斗服变为全新姿态，与以前的形态完全不同，剥离了原有众多部件后变为紧身装。同样有普通、强化、重力三种进化，但外形不会变动，只是颜色不同（蓝·黄·紫·红）。在《PRIME》中如果与《融合》连动，就可以看到3D版的融合服，别有一番风味。

Phazon服（Phazon Suit）：出现于《银河战士PRIME》。当萨姆斯打败终极海盗（Omega Private）后，其巨大的身躯将萨姆斯压在了身下，重力服因吸收了Phazon矿石而发生变化，进

▲phazon服

化为了Phazon服，全身黝黑，闪耀着异样的光泽，防御力最高，可使萨姆斯不受普通Phazon矿石的放射线伤害。

黑暗服（Dark Suit）：在《银河战士PRIME2 暗之回响》中新出现。是Luminoth族开发的特殊战斗用服装，提高着装者在暗黑世界的活动效率，可以抵御Aether暗黑世界的伤害，但并不能提供完全的保护。

光明服（Light Suit）：在《银河战士PRIME2 暗之回响》中新出现，号称"最终的圣铠"，是与Phazon服类似的最强装备，具体性能还不十分明朗。

左边是暗黑服，右边是光明服。

▲光明服与暗黑服

变形球（Morph Ball）

变形球（Morph Ball）：系列中最出名的能力，借助此能力萨姆斯可将全身收缩成一个圆球，具有外界感知系统，而且无须借助外力即可自主行走，主要用于在特殊地形中行动，比如穿过通风道等狭窄的通道，在后续的作品中也用于解谜。关于球的大小一直是众多玩家探讨的问题，根据《PRIME》中对一些管道、洞口的探测结果，可以推断变形球直径约为一米。

▲变形球设定资料

炸弹（Bomb）：球态下的基本攻击手段，在《超级银河战士》中最多同时可放置五个，《PRIME》中最多同时三个。主要用于炸坏薄弱的墙壁障碍，发现新的道路。炸弹产生的爆风还可以将球炸起来，利用这一点可以实现球态下的跳跃，是一个非常重要的技巧。《PRIME》中由于炸弹数量的限制只能实现两连跳，在水中由于浮力的作用可以实现三连跳，而在《零点任务》中可以实现无限跳。炸弹有时也是解谜的手段之一，可以开启某些机关。

强力炸弹（Power Bomb）：从《超级银河战士》开始出现，是炸弹的强化版，功能基本相同，攻击范围广（全屏攻击），可破坏更厚的墙壁，缺点是有数量限制。在《PRIME》中强力炸弹可以轻松地消灭Metroid。

跳跃球（Spring Ball）：从《银河战士Ⅱ 萨姆斯归来》开始出现。此能力使萨姆斯变成球时不需要炸弹即可实现自主弹跳，在《融合》与《零点任务》中此能力与高跳能力合并，在《PRIME》和《暗之回响》中没有出现。

加速球（Boost Ball）：在《PRIME》中出现，类似于加速跑，可以高速前进，只不过是在球的状态下。在U形的地形中反复加速可以到达很高的位置，另外也可启动某些机关。在《零点任务》中，加速球成为了加速蓄力的一个具体应用技巧。

蜘蛛球（Spider Ball）：在《银河战士Ⅱ 萨姆斯归来》中首次出现，如名称所示，让萨姆斯可以粘在任何地形上滚动（制作人一定是《蜘蛛人》的FANS，笑），但后来的2D作品均未有登场。在《PRIME》中蜘蛛球再度复出，但似乎称呼为"磁力球"更加准确，因为只能吸附在金属轨道上滚动。（据此推测，SR388星体似乎是完全由磁铁矿物质构成的……）

▲蜘蛛球

死亡球（Death Ball）：在《暗之回响》中首次出现，具体信息不明。从名字上来看，它好像令变形球也具有了一定的攻击力。（体当攻击？）

文 太阳黑子工作室 全能的调停者 编 雷

逆转CASE11：逆转亲里

案件回顾 这是一起发生在6年前的案件，那时的绫里千寻仅仅是一名新人律师。死囚尾井田美散从监狱中脱逃，与5年前的诱拐事件中将他送进监狱的女警美柳勇希相约在吾童川的吊桥上见面。当尾井田离去后，勇希却惨遭杀害，尸体被扔在案发现场附近的汽车中。美柳勇希的死到底是尾井田美散对5年前诱拐事件的报复行为还是另有其因呢？绫里千寻第一次登上法庭就面临了难题……

被告 尾井田 美散

PROFILE:绫里千寻法庭生涯中第一个委托人。在千奈美14岁的时候曾经担任过她的家庭教师，并且后来还成为了她的恋人。在5年前的欺诈性诱拐事件中，他已经被逮捕并且被处以了死刑。在美柳勇希被杀害的数日前，尾井田从警车中逃跑并私下与"勇希"见过面。尾井田美散可以说是一位充满悲剧色彩的角色，他被千奈美欺骗并利用，但直到最后都依然袒护着千奈美并自己了结了生命。尾井田这个名字同样充满着悲剧性，"尾井田"在日语中的读法为"おなみだ"，意为"眼泪"，因此尾井田美散这个名字可以理解为"泪水凄美地洒落"。此外，细心的玩家也许会发现他囚服上的编码为0/3D，其实这也是用了尾井田在日语中读法的谐音。

被害者 美柳 勇希

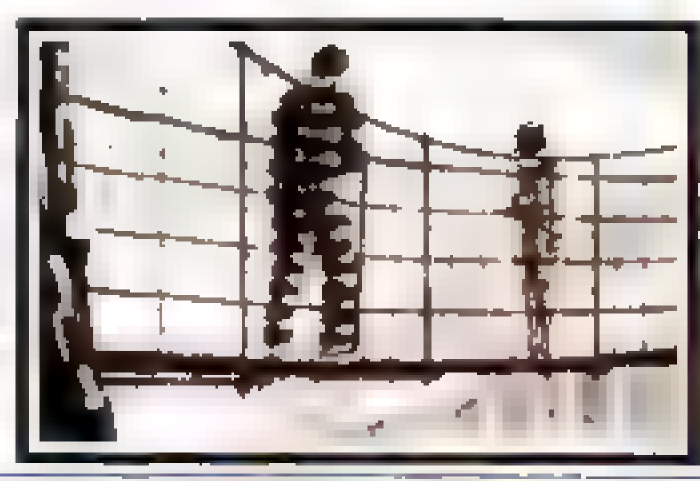
PROFILE:本次事件的被害者，女警。从美柳这个姓上，我们就可以知道勇希与千奈美之间必定有所联系。在5年前的诱拐杀人事件中，她以决定性的证词将尾井田送上了死刑犯的位子，并平步青云成了巡查部长。与5年前的诱拐案一样，此次事件的案发现场也在吾童山的吊桥上，这不能不说是对勇希的一个讽刺。勇希这个名字取自日语中同音的"勇气"一词，不知道各位在看到第4话开始勇希持枪的一幕时有没有觉得她很英姿飒爽呢？

相关人物 绫里 千寻

PROFILE:与《逆转3》第一话一样，这次的《开始的逆转》也是一个回忆性质的章节。虽然这只是千寻第一次登上法庭，但她所需要辩护的却是桩相当棘手的案子。死囚尾井田越狱并再度成为了杀人嫌疑犯，在其他律师都对此案退避三舍的时候，作为新人的千寻只得无奈地接下了此案。虽然千寻在法庭上的表现相当出色，但最后却发生了令人意想不到的事情，这也给予了千寻"几乎不能再度振作起来的巨大打击"

真凶 无久井 里子

PROFILE:本次事件的惟一目击者，并且还拍下了"现场照片"作为法庭证物。虽然改了名换了姓，但玩过《逆转3》的玩家应该一眼就可以认出她就是美柳千奈美吧。在5年前的诱拐事件中，她为了向宝石商父亲复仇而策划了诱拐事件，而此次将姐姐勇希送上不归之路的人也是她。巧舟原本是想让千奈美在这里化名为"佐藤彩"的（读作さとうあや，发音和将绫里两字倒过来读时接近），但这样就会太过明显地暴露她与绫里家的关系，所以最后才选择了无久井里子这个名字。其中"无久井"音同"报い"，在这里可以理解为报复的意思，而里子则是被寄养的孩子的意思。



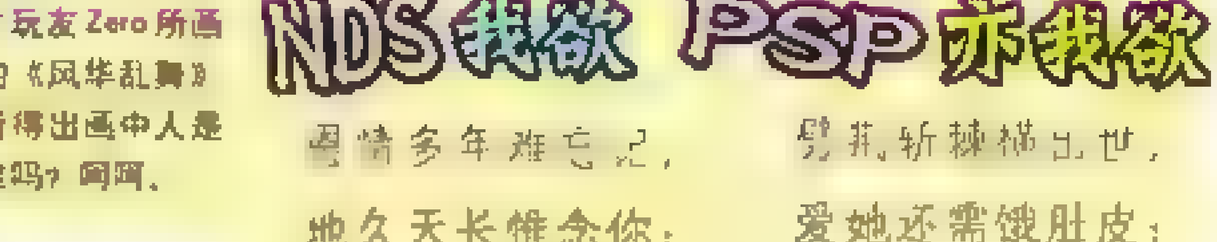
相关人物 神乃木 庄龙

PROFILE:同样属于星影法律事务所的男子，千寻的前辈。因为担心千寻的初次出庭，所以陪同她一起登上了法庭。虽然头发的颜色不一样，但是通过他那做作的语气以及喜欢咖啡等嗜好，大家应该都会猜出他就是检察官哥多的真身了吧。检察官哥多可以说是《逆转3》中塑造得最为成功的角色之一，他那酷劲十足的外表和经典的台词都给玩家留下了深刻的印象。"神乃木"这个姓我们可以理解成"神の伪"，即伪装的神的意思。

大家来做掌门人SP

高考结束，又一批学子告别了大学前的12年“寒窗之苦”。在迎来即将到来的大学生活之前，还将有一个长长的假期，而作为玩家的您，准备好该如何度过这个快乐的假期吗？关注《掌机王SP》，各种游戏、硬件、软件方面说不定都有惊喜哦。而掌门人作为我们大家交流的乐园，继续欢迎各位踊跃参与！

▼玩友Zero所画的《风华乱舞》看得出画中人是谁吗？呵呵。



恩情多年难忘记，
地久天长惟念你；
爱君双屏好创意，
丝丝感怀平地起；
亦真亦切心欢喜，
我自为君而痴迷，
欲任天堂感我义。

劈荆斩棘横出世，
爱她还需饿肚皮；
死得其所为游戏，
否极泰来尽欢愉；
我得此机好阔气，
欲教天下识索尼。

levelup 小蔡

掌机爱好者写给PSP的情诗

早晨我吃不下饭，因为我想你；
中午我吃不下饭，因为我更加想你；
晚上我吃不下饭，因为我疯狂地想你；
夜里我睡不着觉，因为一天没吃我饿啊！

假日，LKY携女友去郊外旅游迷了路，就向路边一小孩问路，但小孩说必须得给他10块钱才肯讲实话，于是LKY笑着就掏了10元钱给小孩，结果小孩揣了钱后说：“说实话，我也不知道。”

NDS“偷运”记

评价：S　伤害数：0
被发现数：0　杀生数：1

几天前，我得到了梦想中的主机NDS。那天是令人难忘的一天，当我拿着主机站在楼下望着我家的时候，心中充满了信心，想着一定要把它安全送到床下（秘密藏宝点）。于是，我就开始了《天诛》似的潜入。我刚一进入，就听见楼上一个人哼着《好汉歌》下来了，马上使用“必闪”，这才躲过了。一路上楼，在3楼处又发现一位大婶在发煤炉，这下我又难倒了。看大婶那“魔鬼般的面孔和天使般的身材”，一定很难对付。我直接用二段跳跳到了另一条通道，终于到了35楼，一只小老鼠立在了路口，没办法只好用“手里剑”（火钳）将它扔到楼下，阿门。继续上楼，终于到了家门口，一推门，妈妈正在洗碗，抓紧机会，我马上使用“加速”，两步来到床前，终于安全了。

刘老师

上辑《掌机王SP》截稿后，马修在逛街时遇到携夫人女儿来深圳旅游的中学生物老师。此老师姓刘，不苟言笑型的男人，当年正年轻的刘老师一副冷峻沉默的面孔让许多未婚年轻女教师和情窦初开的女学生心动。只是如今年岁已高，岁月的沧桑加上书读多了的酸腐，现在的刘老师看起来更像个老腐儒。

晚上马修去旅店拜访刘老师，之后一起吃饭时，马修向刘老师请教，问老师为什么从来不笑，老师一本正地说道："人类的面部神经非常脆弱，随时都有中风麻痹的可能，如果正在笑时不幸面部神经麻痹，那以后就难办了。你想，小马，一个人一天到晚都是眯缝着眼，咧着嘴露着大牙、脸蛋子笑得揪成一团，就跟夏天的大沙皮狗似的，多难看？保持沉默就不一样了，就是面部忽然麻痹了痉挛了，挺着个不苟言笑的脸也看不出有什么难看，相反还挺酷的。所以说，小马，记住老师的话，可以乱吃，可以乱讲，但不可以乱笑。多好笑的笑话咱也别笑……"

电话狂

某编乃一情圣，和家乡女友通电话。经常一聊聊上两三个小时。一天又接电话，半小时后电话结束，同事诧异，问这次怎么只聊半个小时就停了？该编悻悻地说："不是我女朋友。""那是谁？""不知道，打错电话了。"

智力测验

1.李小二不知道"笨"字怎么写，于是查字典，可就是查不到这个字，为啥？

2.下雨天，LIKY、马修、铭风、雷伊四人一起撑着一把只能遮挡一个人的伞，但谁都没淋湿，为什么？

3.一只皮卡丘只有它的主人叫它才有反应，别人谁叫都毫无知觉，为什么？

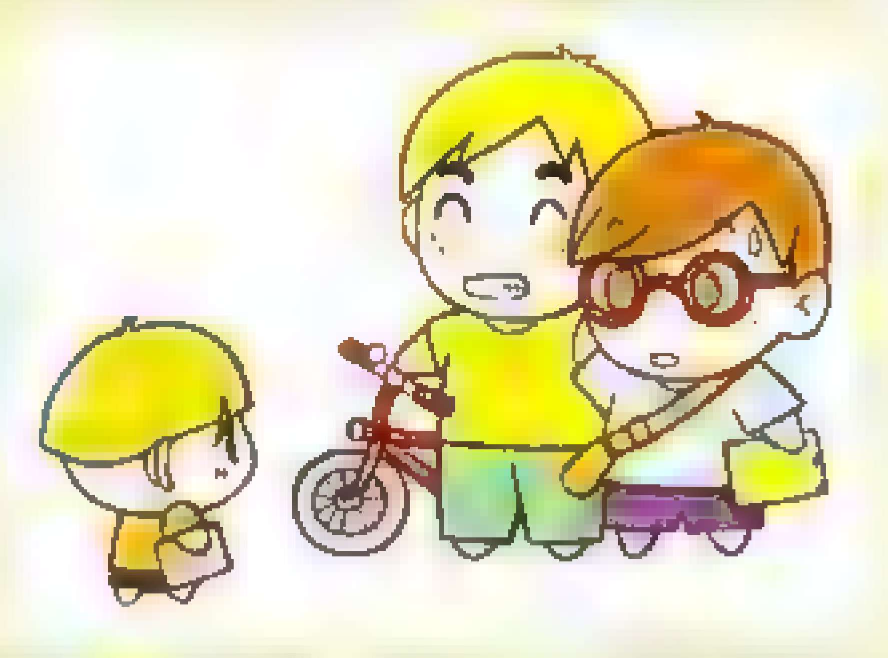
答案见下页。

买《掌机王SP》的故事

终于在书报亭见到了最新的《掌机王SP》，盼到了啊！就在这时，有三个初中小男生赶在我前面到了书报亭，也要买《掌机王SP》。我心想，我怎么也算是要高三的人了，和这他们一起买简直是……我友"瓦里奥"（我给他的外号，估计他中年发福时会长得很像这个外号）见我踌躇不定，便一把抢下我手中的12元钱，径直走向书报亭将钱递去，那3个初中生见此状无不惊诧，因为如果我看着不像个大孩子的话，瓦里奥绝对像，他那184公分的身高加上他那被月球人侵蚀的脸庞，自行想象吧。他将书拿给我，我拆开检阅一番……其实故事还没完。

"我跟老板说买《掌机王》，他没听清，害我又说了一遍，差点把我的普通话逼出来了。"瓦里奥抱怨道，而我只附和着笑了笑，而注意力全在我是否中奖了上。结果是，第18次"落选"……

瓦里奥取着他的自行车，我在旁边捧着《掌机王SP》。"你这是什么书啊？"一个奶声奶气的声音。我抬头，没有；低头，哦，是个小弟弟，长相可爱，瘦瘦的但很精神，头发是小平头，身着橘红衣服。"哦，这叫《掌机王》。"

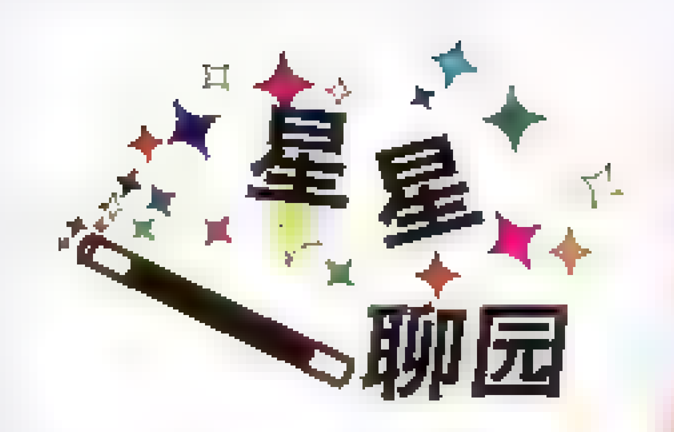


我想起了他的问题，回答了他。我有意无意地将书递给他，他接了去，此时我注意到他左手持着一本《奥特曼》图画书，因此我断定是《掌机王SP》可爱鲜明的封面吸引了他。"这多少钱啊？"小弟弟把玩了一番后问我，我用左手伸出食指，右手伸出食指和它右边那个指头，并在一起给小弟弟瞧。"三块？"——我倒！

他将《奥特曼》图书递过来，要和我换，我大汗，瓦里奥骑在车上皮笑肉不笑，而小弟弟看样子是要把我的书拿走，我赶忙把我的书拿到手中，摸摸他的头，说："还是看《奥特曼》吧。"

故事到这里就差不多了，觉得还是蛮有趣的，也有些后悔：早知道和那可爱的小弟弟谈谈奥特曼了，比如塞文奥特曼等等，搞不好我还会做个奥特曼的招牌动作十字波呢；早知道就把赠品马里奥文具袋送给小弟弟呢，一是能给他的童年增加美好的回忆，二是能培养马里奥的FANS。以上是YY了，故事结束。

南京 杨阳



偶也不会写什么花花字，只想问问你们是不是都是一群（不是一帮）工作狂，是不是LIKY和马修等小编都是那种离地海拔180cm、长相阳光的20多岁大男孩，还是那种大糊涂型的成熟小男人呢？

吉林 许孝聪

说到身高的话我和马修还是非常有自信的，至于长相嘛，看看我们四个人中只有谁有G 就明白了。活活……

男人嘛，其实阳光不阳光并不重要，关键是要看安全感，对于我的威慑力我非常有自信。

看来这里已经没有我们说话的份了，我们先退散了。

收到铭风小编的信了，那天心情王郁闷。那封信有如寒冬中的煤炭，更有如考试挂了后捡到一台PSP的温暖……不好意思，扯远了。铭风的字超"可爱"，不过让我很有亲切感，也感到小编与我走得那么近！

上海 徐一凡

其实我对铭风写出的字的敬仰之情也有如滔滔江水……

踢飞，其实我几年没写字了，各位收到信的玩家就不要笑了……在前几批明信片送出后收到了很多回信，特别是用画稿用故事表达的"陕西 王金"（故事十分搞笑）。在这里抱歉一下，可能长时间不能给你回信了，因为还有众多的玩家等着我们的明信片呢。不过各位的来信我们绝对都会看的，各位玩家的支持就是我们前进的动力。在这里要向所有来信的玩家说声"谢谢"。

今年退伍，想回去和朋友合伙开一家电玩店，完全出于爱好，没有进货渠道呢！只因为退伍回去自主创业可以免税3年。告诉你，部队的同志真的很强，每个连队都有许多游戏机，GB、GBC、GBA、SP、PSP、NDS、PS、PS2、DC、NGC、Xbox、神游机……好环境啊！

上海 李韬

又是一位部队的同志，我敬个礼先！听你这么一说，真令我吃惊不小，部队原来是个世外桃源啊，全机种制霸！不过LIKY想起大学军训在部队呆的那半个月，天刚亮就出操，中午在大太阳底下站军姿，晚上还时不时地搞紧急集合……半个月下来掉一层皮，每天晚上沾上枕头就睡着了，哪有心思玩游戏啊！想来你们已经习惯了，练也练得欢，玩也玩得爽，呵呵。说到开游戏店，不错，不过千万不要做JS哦。

我今年3月份买了NDS，是我们班第一个买NDS的女生（搞不好是全学校女生玩家的先锋……）没想到才玩一个月就摔坏了上屏，而且没钱修 弄得现在只能用一个下屏玩游戏，跟拿个大个SP没有本质上的区别…………，所以现在一直在玩GBA版的《牧场物语》。

平时总觉得玩牧场很容易忘事，比如请小精灵的期限到了 忘了去请第二批，搞得第二天没人浇水……所以我设计了一个牧场玩家专用的记事手账，打印了用，做完了又想可不可以发给《掌机王》，印成赠品发放给更多玩家呢？所以我把我做的发过来了，如果小编们觉得行得通我这里也有PSP版的，小编们看看吧，希望偶的NDS快些修好啊，我等着玩N多新游戏呢，大家祝福我吧。

先自责一下，这么好的来信马修竟然找不到来信者的名字，而且还是个女生……这位MM提的建议确实非常好，小编会考虑。另外，你的NDS摔坏上屏只拿下屏玩GBA这事也够那个的，祝福你的机器早日康复。

1.因为查的是英文字典。

2.四个人在室内撑伞。

3.这只皮卡丘的主人是结巴。

PSP购入经历——友谊地久天长

我才买了一个星期的PSP就是在朋友的帮助下入手的，听了之后，不要吓一跳哦！

在一个极其无聊的课间，我的竹马之友和我打趣道"咋还玩这个啊！不是说又出了两种新掌机吗？""出是出了，但我的钱太少，买不起啊！""还差多少啊？""1800左右吧！"

"我借给你，但你买到后一定要给我看哦！"

我被他的话吓到了"你，你，你不是在开玩笑吧？""当然不是，这星期我陪你去，我也跟你去长长见识！"

就这样，周末我们来到电玩店，一位温柔的女BOSS热情地向我们介绍各种掌机的优缺点！"买PSP，还是NDS啊？PSP够Cool啊！"

"但就是太贵了，我只带了300啊，光买个游戏就要380元。"

朋友好像看透了我的心思，知道我想买PSP，"老板，豪华版PSP＋一个游戏，要多少钱啊？"

在我还没有缓过神来的时候，他已经付了钱叫我去选游戏了！就在那时候，我不知道自己心里是怎么想的，我觉得他是我一生最好的朋友，这件事也足以让我用一生来记住他。

买了PSP后，我借给他玩了一会儿，走时，他给了我一封信，叫我回家后才可以看，这么神秘的信引起了我强烈的好奇心，在回家的路上，我打开了信——

当你看到这封信的时候，我可能已经在去澳大利亚的飞机上了，今天可能是我们最后一次相见了，所以那台PSP就当是我送给你的，它是我们深厚友谊的见证，你要好好爱惜它哦！对了，你看看PSP上的个人资料吧！

PSP上写着 We are best frieNDS and never change FrieNDShip Forever。

四川 杨航

一般来说，出于照顾大家的需要，乌修并不放这样大段的来信，而多数采用的是节选。但是这封来信还是让乌修感动不已，慨叹不已。想到自己一年多前也是这样告别了亲友只身来到深圳，而这个夏天之后，又有众多学子因为学业将离开朋友。在随着年龄的增长，势必有很多的离离合合，但真正的友情是不会被时间冲淡的。让那份分别的悲伤逝去，相信再见的一天总会到来的。

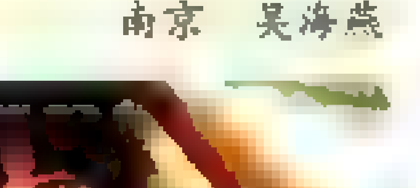
我是个写作爱好者，同时也是《高达Seed Destiny》的狂热者，我写了一篇关于《机动战士高达Seed Destiny》的文章，主要评论游戏及动画中三位男主角的表现，大约5000字。但我担心的是该游戏发售已半年，且又是一款动漫向，怕与你们的征稿要求不符，所以征求你们的意见先……好嘛，祝你们四位游戏顺利，天天快乐！

掌机王FAN 小友

对于读者的热情参与投稿，我们一向是非常欢迎的。"《高达Seed》系列"在掌机上的相关游戏作品也推出了不少，所以题材上是符合我们征稿要求的。在此，希望这位小双读者，以及其他的热心读者，踊跃拿出你们的优秀作品，在《掌机王SP》上与大家一起分享。

各位小编，辛苦了！小女子我平时除了上班，余下的时间基本用来玩游戏了（和你们有一点差别，你们是工作，我是休闲）。南京的天气现在非常闷热，不知你们那怎么样，希望各位多保重身体，多吃点清淡的食品，多喝盐开水，毕竟身体是游戏的本钱嘛！我和男友是不折不扣的超级玩家（他现在升为老公了），以前争PS2，有了Xbox、NGC后好多了，而且现在两台电视。经常在《掌机王SP》上看到玩家写信说女友和游戏不能共存。其实是可以共存的，只要先了解一下对方的爱好，只要她不反对，然后就可以培养，毕竟是一辈子的事，找个志趣相投的伴侣，开开心心过一辈子。而且适度游戏可以延缓衰老，保持一颗童心，我和男友看起来比实际年龄小3岁，就是游戏的功劳，所以出去别人都以为我们在谈恋爱。

南京　吴海燕



从朋友口中得知，号称“火炉”的南京在炎热程度上一点都不逊于深圳，当然众小编还是感谢读者对我们的关心，同时也希望大家都能够保重身体，健康游戏。自己的另一半也爱玩游戏，想必是大多数游戏玩家的最大心愿了，这位女玩家的经历肯定让很多人羡慕吧，或者说这位女玩家的老公让人羡慕。呵呵。

有句古话说得很好：天妒GB。（众人：……）话说一日，我在教室后门玩GB，突然有个人从楼上直冲下来撞在我身上，而同时游戏机脱手而出，在空中表演了完美的1440°转体最后作自由落体运动重重地摔在了水泥地上，要是砸到人就更完美了。（什么心理啊！）这可是四楼啊！捡起后发现机子的液晶屏碎了，出来的液体和圆珠笔漏油时一样恶心。同时废掉的还有一盘收集了130多只精灵的《口袋妖怪　黄》。就这样，陪了我三年的GBP同小学一起毕业了。

飞…隕

狂汗……掌机在保存上确实有太多的不稳定因素。希望玩家们好好爱护自己的主机，游戏的时候最好挑一些比较安全的场所。

马修到底性别是何？看图你是个帅哥！但见本辑（Vol.17）P175马修对北京Monica答曰：“我和我的男友都酷爱游戏……”不是吧？真是Pretty Girl？真的吗？骗人！

徐青甚

这个……如果你仔细看一下的话，就会发现，我这里实际上是在引用了Monica读者的第一句话的部分内容，而并非你想的那样。再次声明，马修是非常男人的男人！

我是《口袋》、《塞尔达》、《索尼克》的FANS，在此向贵刊提出以下建议　①望贵刊比词典还厚，②光盘内容比DVD还大，③比报纸更便宜；④1/2的内容做《口袋》，⑤1/3的内容做《塞尔达》，⑥其余就做《索尼克》；7送的礼物上档次（例，PSP，NDS，SP，实在不济，GBA也行啊，但是要含卡带）。这就是我提的建议，望贵刊大力支持！

真·口袋迷　王午豪

愿望是美好的，现实是残酷的……

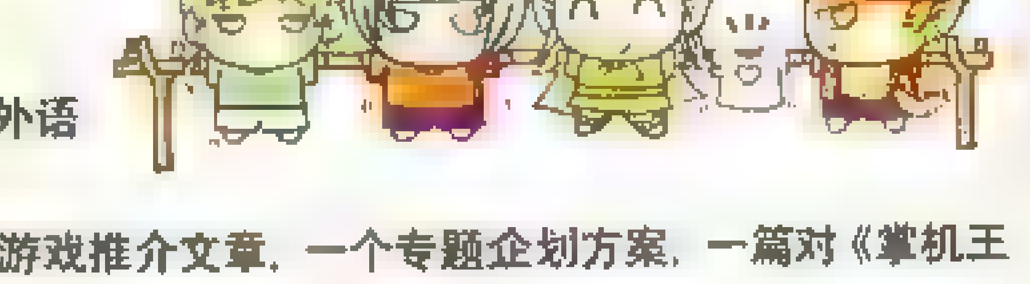
真不知怎么说才好了，我曾经寄过一封信，交友资料刊登在贵刊第16辑《掌机王SP》上，唉！我明明没有写性别女，我是叫杜赫的读者，可能是众小编工作太辛苦，疏忽了，我明明有写性别男，竟然搞成女，好多人写信，都以为我是女生哩！这件事太非同寻常了，我怕事情泄漏出去丢脸，就把附近四本十六期全买回去了，好多钱……希望你们在下期上声明改正一下，小生在此感激不尽。

杜赫

首先马修代表众小编向这位读者致以歉意，给你造成的不便我们很抱歉。我们还得继续加大校稿的力度，避免类似的现象再次发生！而您的更正信息，我们也将刊登于本辑的交流空间里。

《掌机王》招聘编辑一名，符合以下条件即可报名应聘：

1 热爱掌机游戏，志在分享和传播游戏的乐趣。喜欢帮助别人通关和发掘游戏的乐趣。
2 游戏水平高，通关快，善于挖掘隐藏要素，游戏经验丰富，有专精的游戏系列和游戏种类。
3.平时留意游戏的方方面面，对游戏业界历史有所了解。
4 英语水平六级以上，口语及听力强。
7.人品佳，性格好，易与人合作，为人正直。
8.身体健康，能熬夜奋战，意志坚定，不达目的不罢休。



应聘书内容包括：

1.简历（请在简历中注明您擅长的游戏、外语语种及水平）；
2 能力考核文章，包括 一篇生动传神的游戏推介文章，一个专题企划方案，一篇对《掌机王SP》现状的分析文章，并提出改进方案。

应聘书请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020
或发Email到pgking@263.net

继续期待大家的意见和建议

《掌机王》和《掌机王SP》的成长，离不开各位读者的支持！把您的批评和建议发过来吧，让小编们及时发现自己工作上的不足，以便及时改正。为了让属于你、我和大家的《掌机王》、《掌机王SP》与大家更贴心，成为真正属于各位掌机玩家的读物，各位掌门人，请不要吝惜您的意见和建议，来信请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。

或发Email到pgking@263.net

《掌机王SP》征稿启事

向读者征稿以来，小编们收到了不少读者们投来的稿件，发现不少玩友大有潜力，欢迎各位玩家继续努力踊跃投稿。征稿栏目如下：攻略透解、研究中心、专题企划、口袋剧场、硬件发烧馆、软件大观园、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强。

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，硬件发烧馆、软件大观园都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

投稿请寄至地址是兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮编：730020
或发Email至pgking@263.net

《掌机王SP》邮购信息

目前有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：

《掌机王SP》第5辑、《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第10辑、《掌机王SP》第11辑、《掌机王SP》第12辑、《掌机王SP》第13辑、《掌机王SP》第14辑、《掌机王SP》第15辑、《掌机王SP》第16辑、《掌机王SP》第17辑、《掌机王SP》第18辑和《掌机王SP》第19辑，定价12元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家务必写清自己所要购买的期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话以便于联系。

邮购咨询电话：0931-4887606

高考过了，暑假到了，相信很多玩家已经不在父母的监控下，可以放心地游戏了吧。虽然没有了限制，但大家还是要健康的游戏，不要时间过长，注意保护眼睛哦。

我在朋友的介绍下玩起了《火焰纹章 圣魔之光石》，现有几个问题想请教。

1.如何快速安全的积累资金。

2.舞娘有什么用？

3.龙女在用完龙石后还有用吗？

问题就这些，望各小编不吝赐教。最后祝各小编个个有GF。

广州 潘尧文

看来你是刚接触这个系列。恩，最后一句很有深意……OK，回答你的问题吧。

1.想要快速积累资金最好的方法就是：在有斗技场的关卡不断进入斗技场进行挑战。胜利后便可得到大量资金。不过值得注意的是千万不要让同伴因此而牺牲，否则之前的就白练了。

2.舞娘的作用就是让和她相邻的一个同伴再次行动一次，合理利用就可轻松破敌。

3.由于龙石太过强劲，所以使用数量有限。而龙女的武器只有龙石这一个，所以……尽量省着用吧。

我在玩《龙珠Z 布欧的愤怒》时，按照第5辑攻略进行游戏时，在界王讨论悟空和皮古拉厉害时大界王出现，于是众人都进入了大界王的房子。按照攻略，此时悟空也应该进入那个大房子，可是我一进那个门就会出现一个框，里面写着：this game will not go run on this hardware

点了A或B取消掉后仍然继续出现，无奈只能A+B+START+SELECT重新启动游戏再进去，可还是老样子。请问这是卡带的问题吗？还是……请尽快给我答复，谢谢啦。

harrpy potter

这个是卡带的问题，想当初ROM最早出来时很多人都遇上了这个问题。而卡带应该就是根据这个ROM制作的，有没有修正版就不知道了。联系店家进行调换吧。

我在玩GBA版《真·三国无双》时用的是夏侯敦，是在黄巾之乱卡住的。在这一关中到一定的时候张角出来说一句：苍天已死，黄天当立……画面就一动也不动了，不管按哪个键都没有反应呢，我等了一个半小时也没有反应呢。我已经选截图一项，将我卡的地方做成一张图片了，现将图片附上。

lin 1089

从图片看来你玩的是汉化版，只能告诉你这是汉化版的BUG，到这里就是会死的。你图片中的张角还不错，马修玩时张角只说了6个字就死机了。玩日文原版没有问题。

本人最近在修炼GBA上的《塞尔达传说》，拼幸福碎片使邮局里多了个女的，从那儿能买到《剑心通信》共8本，其中提到"光之弓箭"。这里向小编请教一下入手方法。

MyKZAR

如果你通关了，那么就拿不到了光之弓箭。只能在游戏开始到风之迷宫结束这一段剧情段中，与ハイラルの町左边黄顶房子里的风之居民样的人拼碎片，出现传送点后去完成吸恶灵的事件。之后下次再去就可以得到了。之后在剧情发展到这里时就可以得到赠与了。

LIKY

◆《掌机王SP》下一辑将出现重大变化，希望能给大家带来惊喜。

◆拿到《天地之门》试玩版，感觉很不错，对正式版越来越期待。

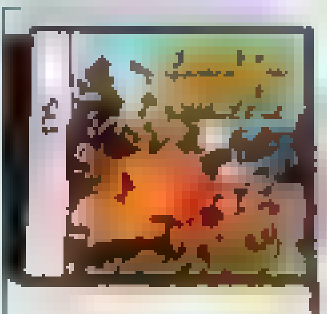
◆前不久新租了一套房，看房的时候觉得很不错，彩电、空调、洗衣机什么都有，冰箱还是一开门，因为急着搬家，所以当即就把房租押金给了房东租下来，可是搬进去没两天，开始郁闷得要死，原来那些电器全都是作摆设的，彩电没遥控器，要手动换台，洗衣机进水、洗衣、甩干也要手动调节（那可是全自动洗衣机啊），热水器只出冷水不出热水，最可气是冰箱，第二天就开始变保温箱，小强横行其中·绝不夸张。老妈说我办事鲁莽，看来是该反省了，不过我觉得是我太相信人。现在二天两头催着房东来修理，不胜其烦。奉劝大家引以为戒，凡事考虑完全。

马[illegible]

◆本辑最高兴的事情便是入手《超级大战争DS》，寄语祝贺；然而时间关系没能给大家在这辑奉上攻略，不免自己都觉得可惜。

◆有一天忽然发现，一颗从未疼过的蛀牙竟然短了半截，真是郁闷加窝火，本来想好好攒笔钱呢，这下计划落空了……

◆"曾经有一份真诚的爱情摆在我的面前，但是我没有珍惜……"十年前听到这句话时，为电影中的至尊宝惋惜；十年后为自己惋惜时，竟然也想起了这句话。



◆尽管18岁是法定的成人界限，但更多人习惯上还是把20岁作为青年和青少年的分水岭……下辑《掌机王SP》就是第20辑了。20辑的《掌机王SP》将崭新的面貌展现给大家！

[illegible]风

◆本以为《触摸！卡比》已经是最完善利用触摸屏的游戏了，没想到《超执刀》又给了我惊喜，这才是利用到触摸屏的游戏啊！当然游戏时也十分紧张刺激。不过竟然不能靠选项重来，害我每次都得用手术刀乱画来让手术快速失败……

◆PSP版的《伊苏6》相比PS2版，人物的比例更加可爱。作为Falcom游戏爱好者的我，一想到又能体验那爽快的动作过关就欣喜不已啊。

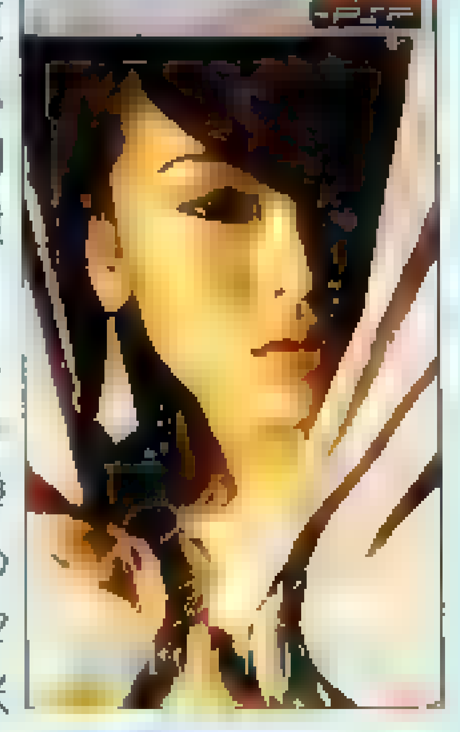
◆《天地之门》这款PSP上的原创作品真的不错。值得高兴的是有全中文港版，届时对国内玩家一定很有吸引力。

◆《掌机王SP》的编号马上要到20了，没想到时间过得这么快，在这里纪念一下。

雷伊

◆一直都非常关注的"《互动剧场》系列"在延期后终于再次公布了新的发售日，不过七月底大作连连，要想四款全部入手，经济上的压力就更大了。

◆很多时候，每个人自己的人生其实都应该掌握在自己手中。把这句话送给曾经共同欢笑过的朋友们，希望他们能渡过暂时的难关。



◆出道3年多，sowelu带给了大家一次又一次的惊喜。新单曲《let's go faraway》已于6月22日发售，而早前的这张JMD也非常具有收藏价值，推荐。

交流空间

读者对"交流空间"这个栏目始终保持着一贯的热情，看到这么多的朋友因为这个栏目结交了众多的朋友，小编也非常高兴。高考中考已过，新的学校生活即将开始，各位在交流空间寻觅朋友的同时，也留意一下身边的玩家哦。

姓名：齐艺　　昵称：coud
性别：女　　年龄：15
拥有掌机：NDS（银）、PSP（幻想中）
喜欢的游戏：《口袋》、《火影》、《钢炼》、《任天狗》
地址：北京市丰台区右外开阳里小区6区8号楼C座1002室
邮编　100054
想说的话：一起来和我养狗狗吧！

姓名：陈曦　　昵称：Sophia
性别：女　　年龄：21
拥有掌机：GBA、GBA SP、NDS
喜欢的游戏：《任天狗》、《牧场物语》、《火炎纹章》、《恶魔城》等
QQ：108634894
地址：天津科技大学324信箱
邮编：300222
想说的话：生命在于游戏。

姓名：张弘　　昵称：luxak
性别：男　　年龄：19
拥有掌机：GBC（以前、被偷）、NGP、GBA
最喜欢的游戏："《塞尔达》系列"、"《恶魔城》系列"、"《口袋妖怪》系列"、"《火纹》系列"、"《洛克人ZERO》系列"、大众系列
QQ：112431055
地址：沈阳市东陵区望花中街146号鲁美附中02级2班
邮编：110045
想说的话：快高考了，玩不上游戏了，如果再不中奖，我就潜入编辑部了。（PSP幻想中）

姓名：胡斐　　星座：狮子
性别：男　　年龄：19
拥有掌机：GBA、GBA SP、NDS
最喜欢的游戏："《马里奥》系列"、"《火纹》系列"、"《机战》系列"、"《FF》系列"、"《口袋妖怪》系列"
QQ：406985497
地址：武汉市华中科技大学计0402班华科韵苑四栋331室
邮编　430074
想说的话：我的目标是成为掌机达人，《掌机王SP》的目标则是掌机杂志行业的flagship，大家一起前进……

姓名：王有贺　　昵称：BT_snake592
性别：男　　年龄：20
拥有掌机：GB、GBA、GBA SP、NDS、PSP
最喜欢的游戏：是游戏我都爱，管它好与坏
QQ：342928644
Email：snake592@126.com
地址：鞍山市铁东区葡萄庄园8座203号
邮编　114001
想说的话：俺等了很久了，俺想交朋友！

姓名：张剑　　性别：男
年龄：23
拥有掌机：GBA、NDS
最喜欢的游戏："《恶魔城》系列"
QQ：93800970
Email：greenmill@sohu.com
地址：北京市西城区车公庄大街甲4号物华大厦A2208
邮编：100044
想说的话：加入PSP一族前先购买一台PSP

姓名：洪文坤　　性别：男
年龄：16
拥有掌机：GBA×2、GB×2、GBC
最喜欢的游戏："《传说》系列"、《机战》、《火纹》、《牧场物语》、《黄金太阳》、《炼金术士玛莉》等
QQ　308920543、447210752
地址：福建省晋江市英林镇英林上廊英龙中路228－230号
邮编：362256
想说的话　希望喜欢掌机的玩友们都别忘了好好学习，好好游戏啊！

姓名：高扬　　昵称：zero wing
性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBA、NDS
最喜欢的游戏：《黄金太阳》、《洛克人ZERO》、《机战》
QQ　84732280
地址：江苏太仓市城厢镇新华东路20号3幢203室
邮编：215400
想说的话：高考将至，我不得不和《掌机王SP》分别一段时间，但请相信我一定会战胜这个最终BOSS，和你一起迎来那轮黄金太阳！

姓名：王子寅　　昵称：Easying
性别：男　　年龄：21
拥有掌机：GBA SP
最喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"、《龙珠大冒险》《KOF EX2》、"《瓦里奥》系列"
Email：Easying2005@sohu.com
地址：辽宁省丹东市蛤蟆塘镇65735部队77分队
邮编：118003
想说的话：愿与天下战友玩友们共同切磋游戏！

姓名：陈凌青　　昵称：星空射手
性别：男　　年龄：19
拥有掌机：GBA（紫）、IDS（计划中）、NDS（如果中奖）
最喜欢的游戏：《银河战士》、《任天狗》、《马里奥64 DS》、《马里奥赛车》、《机战2》、《SD高达G世纪DS》
地址：福建省泉州市市区迎津街62号丰泽区人民武装部内1栋2层202号房
邮编：362000
想说的话：IDS，快快发售，我要在第一时间购买它。

姓名：庄楚伟　　性别：男
年龄：20
拥有掌机：GB（坏了）、GBC（卖了）、GBA（又卖了）、PSP（正向它奋斗）
最喜欢的游戏："《黄金太阳》系列"、"《恶魔城》系列"、"《口袋妖怪》系列"……太多了
QQ：36936330
地址：广东省潮州市太平路衙道巷7号宿舍后幢103
邮编：521000
想说的话：玩掌机的人是最聪明的！愿天下所有掌机爱好者天天开心！

姓名：韩志男　　性别：男
年龄：18
拥有掌机：GBA
最喜欢的游戏：《机战》、《火纹》、"《黄金太阳》系列"
QQ：312039929
地址：新疆乌市体育馆路29号附1号幸福屯三山小区11栋2单元2号
想说的话：会玩游戏的人才会享受生活，祝《掌机王SP》越来越好，加油啊！

姓名：邵明亮　　性别：不是女生
年龄：18
拥有掌机：GBA SP、PSPorNDS（如果抽中）
喜欢的游戏：《火纹》、《口袋妖怪》、《塞尔达》、《机战》
QQ：248213654
地址：上海市杨浦区延吉西路80弄20号504室
邮编：200093
想说的话：上海喜欢《口袋妖怪》的玩家来找我吧，大家交个朋友！

姓名：赵威　　昵称：宇智波·威
性别：男　　年龄：20
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《火纹》、《恶魔城》等
QQ：196688618
地址：常州轻工职业技术学院电子电气工程系015#
邮编：213164
想说的话：金鳞岂是池中物……

姓名：张杰　　性别：男
年龄：14岁
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：N多
QQ：273128463
地址：深圳市罗湖区太宁路261号1栋604
邮编：518020
想说的话：我在QQ里开了一个群，群名是《掌机王SP》，群号是10936860，大家都来加吧！

姓名：王天衡　　性别：男
年龄：19岁
拥有掌机：GBC、GBA SP
最喜欢的游戏：《牧场物语》、《换装迷宫》
QQ：383975564
地址：辽宁省辽阳市第二高级中学三年三班
邮编：111000
想说的话：苍天啊，大地啊，哪位仙女姐姐把PSP扔到我面前啊。

姓名：顾礼　　性别：男
年龄：20
拥有掌机：GBA SP、NDS
喜欢的游戏：《恶魔城》"《洛克人》系列"
QQ：414985516
地址：南京市江宁区156信箱转140信箱
邮编：211100
想说的话：DS要出中文版了，郁闷的是日版的主机玩不了中文游戏，攒钱买PSPing

姓名：林凯杰　　昵称：丁次
性别：男　　年龄：16岁
拥有掌机：GBA SP、PSP或IDS（徘徊中）
喜欢的游戏：所有RPG和SLG
地址：福建省福安市赛岐镇凯旋街新华路二巷22号
邮编：355001
想说的话：……Z……Zzzz睡ing

更正

《掌机王SP》第16辑交流空间杜赫玩友性别一栏应为"男"，特此更正，并对给杜玩友造成的不便表示道歉。

中奖者的反馈

继续公布中奖名单。在本期的读者信件中，我们发现很多读者关于参与抽奖究竟是用明信片还是印花的问题有着不同的看法，请继续向我们反映你们的想法。而没有中奖的朋友也不要灰心，请继续参加我们的活动、继续支持并鼓励我们。

姓名：张宗兴　年龄：22　性别：男
奖品：PSP　中奖辑数：第11辑
地址：辽宁省沈阳市辽中县邮编：110200
电话：024-87890027 QQ：3252243
Email：zhanghen1012@163.com
拥有掌机　GBA SP（蓝）PSP（这次中的）
喜欢的游戏：除了AVG游戏外，只要是游戏都喜欢
想说的话：我十分想见4名小编。
中奖感言：我不相信命运，如果硬让我相信什么的话，我只能相信这次中奖是青和志特意安排给我的，感谢《掌机王SP》。

姓名：马亮华　年龄：22　性别：男
奖品：NDS　中奖辑数：第12辑
地址：上海市松江区九亭镇邮编：201615
QQ：469125327　Email：m2H805609@sina.com
拥有掌机 GBA SP、NDS（抽中的）、PSP（还债中……）
喜欢的游戏："《机战》系列"　《任天狗》
想说的话：只要你喜欢游戏，喜欢掌机王，我们一定能成为好朋友，加我吧（QQ）
中奖感言：最喜欢掌机王了，幸福ing……

姓名：余旦　年龄：14　性别：男
奖品：小神游SP　中奖辑数：第11辑
地址：江西省南昌市洪都北大道705号　邮编：330039
电话：0791-8514969
拥有掌机：GBA SP、GBA（卖了）、NDS（不久之后）、PSP（遥遥无期）
喜欢的游戏："《龙珠》系列"、《牧场物语》、"《口袋妖怪》系列"、赛车游戏
想说的话：游戏给我带来快乐　我会动员父母也爱上游戏的。（事实上他们超级讨厌。）
中奖感言：我坚信总有一天你也会中奖，只要你支持《掌机王SP》。

姓名：钟晴　年龄：16　性别：男
奖品：PSP　中奖辑数：第7辑
地址：上海市南汇区周浦镇康沈路1870弄33号502室
邮编　201318
电话　58113160
QQ　36904848
Email：zhongqiqing8@126.com
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏《塞尔达》《王国之心》《FF》《口袋》《RR》
想说的话：我只是菜鸟，希望大家多多指教。（加QQ时，注明掌机玩家）梦想已实现。
中奖感言：中到PSP真的很高兴，非常感谢《掌机王SP》，祝你们越办越好！永远支持《掌机王SP》！

姓名：韦浩南　年龄：16　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：第12辑
地址：深圳市中康路福贸花园一楼24号
邮编：518049
电话：0766-83175677　QQ：328588936
拥有掌机：砖头机（老爸砸了）、GBC、GBA SP
喜欢的游戏：只要是游戏我都喜欢！
想说的话：得奖思渠千年记，永远支持《掌机王SP》。
中奖感言：不瞒小编们，其实我想要……NDS。(^_^)但做人不要太贪心，也许等给你们时我还在大喊"中奖啦！中奖啦！"

姓名：徐亮　年龄：17　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：第10辑
地址：大连市二十四中学二七班
邮编：116001
电话：0411-82117127　QQ：51090461
Email：zhangwuji18@163.com
拥有掌机：没有，只跟同学借过SP玩了半年
喜欢的游戏《黄金太阳》、《瓦里奥世界》、《指环王—国王归来》
想说的话　我要PSP。
中奖感言：只是一个记忆棒是不够的，还要有个GBA SP。

姓名：于力　年龄：14　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：第10辑
地址：上海市卢湾区丽园路866弄2号403室
邮编：200023
QQ：382690584
Email：382690584@qq.com
拥有掌机：GBA SP×2、iDS（想象中）、PSP（睡梦中）
喜欢的游戏：ACT、A·RPG、《塞尔达》、《马里奥》、《真·三国无双》……
想说的话：同样爱好的加我QQ。
中奖感言：只中小奖一次，我会继续向NDS，PSP进军！也祝编辑和各位热爱游戏人士学业进步，奖金多多！

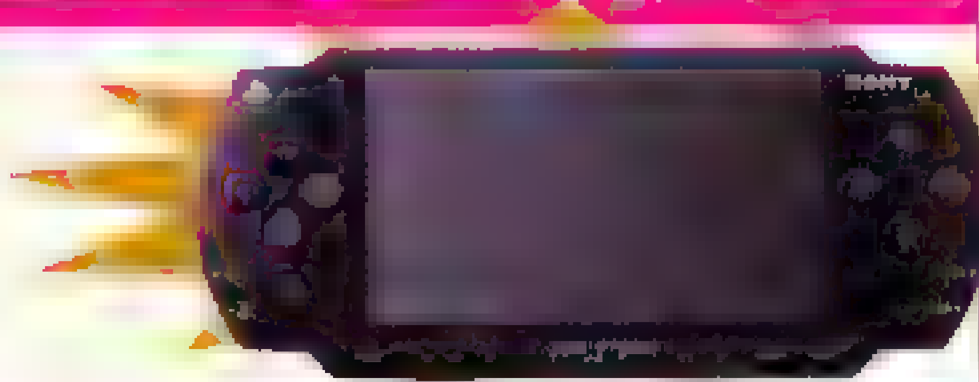
大奖PSP名花有主！

《掌机王SP》第17辑大奖揭晓 58名中奖者名单公布！

一等奖1名：SONY PSP掌机

上海市

何天宇



二等奖2名：任天堂双屏掌机NDS

四川省成都市	肖遥
广东省高州市	彭洪永

三等奖5名：大陆行货版小神游SP

浙江省嘉兴市	孙祥明
陕西省西安市	杨光
江苏省常熟市	钱振飞
江苏省张家港市	张智
江苏省南京市	谢伟玮

四等奖50名：SMS2月光宝盒4M记忆棒

湖州市	朱亚辉	泉州市	曾文明	福清市	舒文光		
唐山市	倪建明	昆山市	许巍	杭州市	郑振山		
博白县	高振云	昆明市	吴一凡	苏州市	杨子沂		
个旧市	郭雅丹	昭平县	陈立峰	中山市	袁文炜		
兴义市	马微	南通市	吴杰	桂林市	彭学锐		
葫芦岛市	姚人鹏	绍兴市	严超	汕头市	林家和		
开封市	贺齐	沈阳市	杨长璐	邵阳市	姚微	青岛市	闫鹏
榆林市	廖新航	舟山市	金云芳	汕头市	高裕	柳州市	熊礼
北京市	杨涛	长春市	刘敏舒	广州市	邓仲然	武汉市	孙毅
上海市	徐凯远	舟山市	金鑫	廊坊市	贾钢	广州市	吴家正
哈尔滨市	姚广治	临海市	马俊	西安市	熊清晖	天津市	李成如
太仓市	刘滨	襄阳市	鲍国泰	葫芦岛市	刘旭	常熟市	孙亮
乌鲁木齐市	钟梦龙	唐山市	吴楠	启东市	钱常华	深圳市	黄悦
北京市	邱鹏	温州市	朱作克	宁波市	肖楠	太原市	陈超东

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名、所在省、市、区，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

打造完美掌机

文 正午 编 LIKY

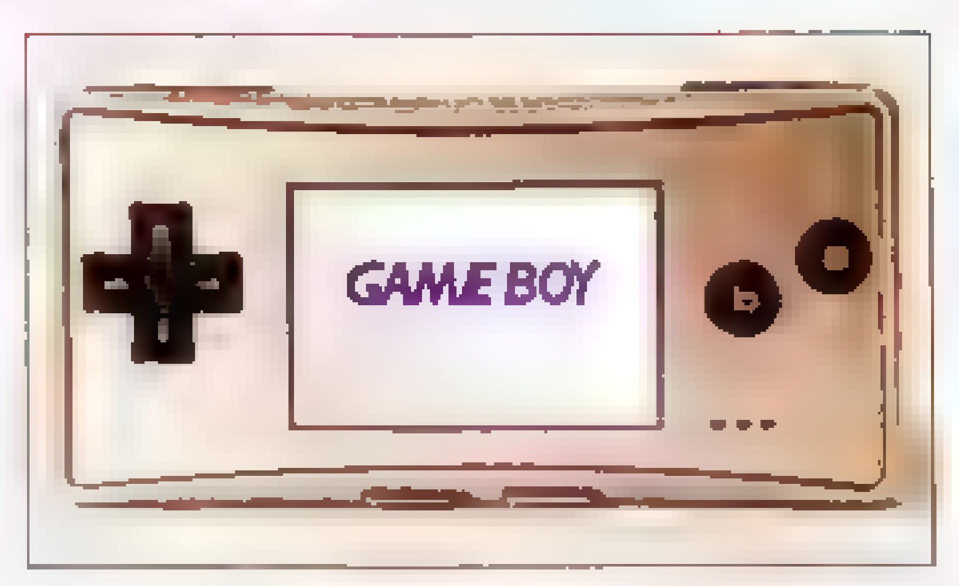
GameBoy Micro

五月份的美国E3大展，无疑是整个游戏业的年度盛事。索尼、任天堂、微软三大游戏厂商果真没有让玩家失望，下一代电视游戏主机悉数靓丽登场。但是先前盛传的GBA接续机种GBE并未露面，任天堂却发布了一款GBA的改进机型——GameBoy Micro（以下简称GBM）。

传说中的GBE

任天堂的异质掌机NDS于去年11月在日本发售，但任天堂数次公开表示，NDS并不是GBA的正式后续机种。接下来的日子里，关于GBA下一代掌机GBE（注：非官方正式名称，本文暂且将GBA的后续掌机定为此名称）的传言风声四起。在E3展开始前的一个星期，网上普遍流传着一张所谓次世代掌机GBE的硬件图片。这张图片显示GBE是类似GBA SP的折叠型掌机，但是屏幕却大很多。机器采用光碟媒体，从演示画面中运行的塞尔达游戏和手柄的键位判断，应该是兼容NGC游戏。虽然图片看起来似乎真实，还是有网友指出了其中疑点。如果兼容NGC 8cm光盘，主机的体积必然很大。完全照搬NGC手柄，按键手感将会很差。E3展的开幕

▲传说中的GBE，可以玩NGC游戏。



更证实了这张图片只不过是某些网友的良好愿望而已。

就在大家翘首企盼看到GBE真身的时候，任天堂却来了个大回转。E3发布会上，任天堂只字未提GBE，却发布了GBA互换型掌机GBM。

解析 GBM

GBM的内部构造和GBA以及GBA SP一样，在机能上没有任何的提升。GBM依旧兼容GBA和GB以及GBC的卡带，硬件机能和GBA完全一致。有传言任天堂将会为GBM添加无线网络功能和MP3播放甚至视频播放的功能，但目前尚未得到官方的证实。依笔者看来，为GBM增加这些功能的可能性不大。毕竟GBM无需从正面同PSP进行抗衡。虽然GBM在性能上没有得到提升，但是任天堂仍旧是下了功夫，外形和硬件上做了诸多的改进。

GBM的体积大幅度缩小，尺寸为长101mm、宽50mm、厚17.2mm。从长宽看来，GBM几乎和一张信用卡一样大。如此体积的GBM无论是可以轻易的放入上衣口袋。更令人惊讶的是其重量，任天堂将剑直指苹果iPod Mini MP3播放器，在发布会指出GBM比iPod Mini轻1/3。GBM仅有80克，这是目前手机业中的标准重量，也是最符合人体工学的重量。80克的掌机，拿到手中基本感觉不到存在。拿着如此轻盈的掌机进行游戏，手感自然非常好。

与NDS的沉重相比，GBM的小巧与其构成鲜明的对比。笔者觉得惟一不足的是，GBM的厚度太大，因为使用和GBA一样的卡带，GBM不可能在厚度上大做文章。加上卡带和液晶屏的厚度，GBM厚1.72厘米，可以说已经达到技术的极限。

GBM时尚了很多，与GBA SP和NDS方方正正的外形不同，GBM采用了类似蝴蝶的流线型设计，更符合年轻人的审美眼光。同时，GBM还体现出简约的设计风格，主机的面板上只有十字方向键和A、B键，发声装置也被设计成三个方形小孔。Start键和Select键则被移到了主面板下方的斜面上。由此，主面板给人非常干净的感觉，简洁至极。另外，GBM采用了具有金属质感的高级合金外壳，可以更换。任天堂将为用户提供各种颜色和各种图案的外壳。从GB时代开始，任天堂就在外壳上狠下工夫，各种限定版掌机多不胜数，也挑起了一部分FANS的收集欲望。GBM将是任天堂第一台可以自由换壳的掌机，在年轻人眼里，个性比什么都重要。

GBM采用了2英寸的背光型液晶屏幕。在E3发布会中任天堂称这将是手掌机中最亮、最好的屏幕。GBA的屏幕因为过暗而被玩家痛斥为眼睛杀手。而GBA SP虽然屏幕加了灯光，但因为是前光，色彩看起来发白。而GBM将采用背光型的液晶显示屏，是不是掌机中最好的不敢说，但至少可以肯定GBM将是三款GBA主机中显示效果最好的，玩家将能感受到真正色彩艳丽的GBA游戏画面。

信用卡般大小，80克的重量，2.0寸的屏幕，可以更换外壳……GBM似乎在向手机指标靠拢。可以看出，任天堂将GBM定位于移动型掌上娱乐设备，目标则是Light User。同时GBM是一款完全体现了横井军平先生理念的掌机产品。任天堂力求用成熟的技术，制造一台完美的容易携带的掌上游戏机。

历史的演进

GBM是GBA系列的第三款硬件产品。GBA最先于2001年3月21日发售，在2003年2月14日任天堂又发售了GBA SP。比起GBA，SP的最大改观是变成了折叠设计，体积更小。针对液晶屏幕过暗的问题，添加了前光照明，另外还采用了锂电池，直接充电，为用户节省了使用成本。从GBA到GBA SP再到GBM，GBA硬件实现了三级跳。

▲GBM采用2英寸的背光液晶屏。

实际上从GB时代，任天堂就曾采取了这种小幅度改进硬件的办法，维持硬件生命。任天堂的掌机GameBoy最早发售于1989年4月21日。在1996年7月21日，任天堂发布了缩小版的GB——GameBoy Pocket（GBP）。GBP比起GB，体积大幅度缩小，采用7号电池，能放入上衣口袋，携带更方便。GBP的屏幕比起GB也有进步，采用了纯黑白的液晶屏，而不是GB采用的发绿的液晶屏，屏幕的尺寸也大了一些。1998年4月14日，任天堂又发售了GameBoy Light（GBL），最大特点是增加照明灯，在夜晚也能游戏。GBL采用5号电池，体积比GBP有所增大。一直到1998年10月21日彩色掌机GameBoy Color发售，黑白GB才算正式退出历史舞台。而任天堂凭借这种换汤不换药的形式，从1989年到1998年，用一款机能低下的黑白屏幕掌机统领了掌机市场近10年时间。

GBP可以说是GB的完全替代品。在推出GBP以后，任天堂慢慢停止了老式GB的生产。再加上当时《口袋妖怪 红·绿》的热卖，GB迎来第二春。GBP顺利接替了GB以后的掌机市场。而GBL则是满足部分消费者需求的产品，毕竟不是所有的用户都需要在没有光源的环境下游戏。推出GBL以后，任天堂继续销售GBP。相隔短短的六个月后，任天堂推出GBC，GB由此迈向彩色世界。GBL只是昙花一现的产品，实际占领的市场份额非常有限。

从GBA到GBA SP再到GBM，与当初的GB到GBP再到GBL的历史演进过程是何其相似。在推出GBA SP以后，任天堂也是停止了GBA的生产，将全部的重心都转向GBA SP。这次推出的GBM，同样不是任天堂的主力机种，只是任天堂为时尚人群推出的产品。任天堂无疑期望再次用同样的手段延续自己在掌机市场的领头地位。GBM的命运会不会向GBL一样呢？时间会告诉我们答案。

任天堂的策略

GBM并不是任天堂一时莽撞的产品，是建立在充分市场调研的基础上的。

2004年11月，任天堂发售了NDS手掌机，与索尼的PSP共同拉开次世代掌机竞争的帷幕。但是，掌机市场并没有完全被NDS和PSP接续。根据市场反馈，无论是在日本还是在欧美，GBA SP仍旧在持续热卖。价格低廉是一方面，GBA上的游戏构成了消费者购买的主要动力。在3、4月，GBA上又陆续推出《洛克人ZERO4》、《真·三国无双Advance》等大作，更激发了人们的购买热情。

与GB不同，采用了32位处理器的GBA性能并不弱，最起码在对二维画面的处理能力上不弱。不考虑3D即时演算的前提下，GBA仍旧是非常棒的手掌机，能满足大部分玩家的需求。而GBA另一个最大优点就是游戏开发费用极其低廉。可以预料，在未来一段时间内，仍将有厂商继续开发GBA游戏。GBA上将不乏优秀游戏的支持。

NDS的销售也没有让任天堂失望，在《任天狗》等强力软件的带动下，NDS在日本连续多周成为销量最好的主机，风头甚至压过了PS2。在E3上，任天堂正式公布了NDS的全球销量为500万台，而PSP的销量仅为300万台，NDS在次世代掌机大战中已抢占先机。

虽然PSP的销售没有预想的火爆，但任天堂并没有轻视索尼这个在掌机市场尚显稚嫩的对手。起码索尼目前在电视游戏市场如日中天。任天堂是无论如何不会将自己的掌机霸主地位拱手让于他人。在GBE还未发售的时候，紧靠NDS来拖住对手，显得有些势单力薄，GBM可以说是任天堂混淆敌人视听的一颗棋子。借助GBM，任天堂可以抢夺部分用户，延续GBA的寿命。同时也可以借助这段时间，加快新掌机GBE的研发。

GBM，我该买吗？

▲索尼的PSP是任天堂在掌机业最大的竞争对手。

GBM公开的时候，某些网友将其叱责为任天堂又一骗钱的工具，但还是有很多网友表现出希望购买的愿望。

在E3上，任天堂并没有透露GBM的价格。毕竟GBM是建立在过时硬件的基础上，成本应该不高。有传言GBM的价格会低于NDS的15000日元的售价，但是会高于GBA SP 9800日元。笔者认为12800日元将是一个非常可能的价格。这样的售价并不奇怪，毕竟GBM面向的对象不是小孩子，不需要用低售价来赢得市场。对于年轻一族来说，12800日元并不会对他们构成负担。因为成本不高，所以任天堂留有足够的降价余地，不排除在未来任天堂根据市场的需求调整GBM的售价的可能性，从而达到排挤PSP的目的。

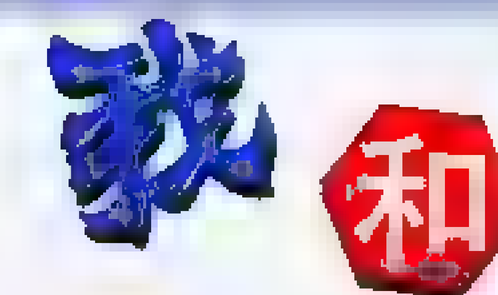
GBM是一款时尚的产品，同时GBA和GBM并不冲突。在价格合理的情况下，相信即使手中有GBA的玩家也会购买GBM。GBM明显借鉴了PS→PS one和PS2→PS Two的设计理念。购买PS Two的玩家，有相当一部分已经有用PS2，但看到轻薄时尚的PS Two还是忍不住会再掏腰包。当然，如果手中没有GBA，选择GBM更是顺理成章的事情。

在国外已经有记者试玩到了GBM。据评测，GBM的手感并没有因为体积缩小而变差，屏幕的字迹也很清晰。这下，想购买GBM的玩家就没有什么可担忧的了。而作为掌机市场的老手，相信任天堂也会充分考虑用户的实际体验，不会犯低级错误。

结语

在E3展上，任天堂透露GBM将会在今年秋季发售。业内普遍认为这是美版GBM的发售日期。日版机器发售日通常早于美版发售日，日版的GBM可能会选择在暑假期间发布。1996年的7月21日，任天堂发售了GBP，2005年的7月21日极有可能会成为GBM的诞辰日。

GBM的设计一改往日任天堂保守的设计风格，让人感受到了时尚和前卫。本次的E3展，我们似乎可以感受到任天堂正处于转型期。这家百年老铺，正努力学习对手的先进理念，为用户制造出全新感受的产品。其实无论是PSP还是NDS，都显得有点笨重了，似乎越来越脱离当初横井军平先生的设想。在笔者看来，GBM才是真正完美的掌机。掌机要的就是能够随时随地玩游戏的乐趣。



我和我的宝贝爸爸

——仅以此篇献给所有掌机玩友

这是个真实的故事，背景是平凡的笔者的家，道具是一台陈旧的FC、GBA SP以及即将入手的NDS，而故事的人物则是我，以及"一拍掌"——我的爸爸。

理解酝酿知己，误解发酵成见——这句话阐述的并不仅仅是人与人的交往，对游戏的认识也是如此。毫不夸张地说，从游戏的诞生到它的广泛使用，经历过太多太多不寻常的事情。从仅有的青少年玩友到各个年龄层次参差不齐的分布，即便是千言万语也抵不上这4个字更能形容其发展史：理解万岁。

从抵触到接受乃至投入，这些都需要一个过程，而这个过程除了时间这个必要的催化剂，己方的努力，对方的了解，双方的交流——三者联合反应才能还原游戏的本来面目。当初是笔者偷偷在自己的屋子里打游戏，现在是父母早上起来偷偷到笔者屋子打游戏。事实上，与这些年龄层比自己大上不少的朋友交流乃至游戏，可谓是一种温馨的享受。可怜天下父母心，纵使是在这个虚拟的世界，父母同样愿意分享儿女游戏中的欢乐，愿意将家庭中那条无法跨越的鸿沟填满。同样，我们又何尝不想了解父母们宁愿永藏心中的良苦用意呢？"游戏也是一种教育，游戏有理。"这个观点已经被越来越多的人接受。

这就是我们伟大的父母，即便是在游戏中也秉承着养育子女的天职。然而，那些采取"围追堵截"其实拥有同样目的与初衷的父母，其成效与结果却是如此大相径庭。笔者希望籍此能让更多的父母在数不胜数的爱的方式中，权衡出最合适的一种。

下面笔者想要叙述的，便是我与爸爸的游戏情缘。

和大多数出生在80年代的平凡孩子一样，我有幸出生在一个不平凡的家庭中，并极为偶然的接触到了名为"电子游戏"的现代玩具，和许多孩子一样，我拥有一台布满灰尘的FC主机，一台半新不旧的GBA SP以及一台奔3的电脑。在玩家中，我并不特别；但特别的是，我幸福的拥有一位支持并鼓励我玩游戏的爸爸！

199X年，正值任氏FC主机在国内横行的时期。为了走在潮流的最尖端，我的第一台游戏机FC便是在老爸的支持下入手的。（记得当时爸爸被妈妈狠狠地"诈"了一顿）从那时起，漫长的游戏生涯全面始动。不过，那时的我也仅仅是一人形单影只地前进在游戏的小路上。毕竟，像《火焰之纹章》（那时俗称《圣火徽章》）这样的S·RPG作品对于弄不清HP和MP，搞不懂Save和Load作用的爸爸来说，还是有一定困难的。

直到GameBoy的出现，为全面"诈骗"老爸掏取money给我买游戏，将他拉进游戏提供了源动力，同时也为我和老爸开创"进军游戏界"的远大抱负开阔了蓝图。这台集便携性，趣味性以及投入性于一体的掌机吸引住了老爸的眼球，在我的"半哄半骗"之下，这台价格不菲的掌机正式进入我与老爸的生活，600多元的它却也让爸爸觉得是物超所值。在我利用"寓教于乐"这个有利的论点并一步步阐述何为"RPG"何为"ACT"何为"SLG"之下，爸爸果然对游戏产生了兴趣。

于是在1997年，我家的第一台奔腾166电脑诞生了。但是人算不如天算，要怪就怪我当初将《三国群英传》这款游戏说得太天花乱坠了。当好不容易教会老爸如何INSTALL后，他便很爽快地将笔者丢到一边，自个儿专心致志地玩他的游戏去了。从"黄巾之乱"到"三足鼎立"，爸爸总能不厌其烦的一次次通关。但他却从不招降武将，只是逮谁杀谁，而且用人也仅仅停留在"廖化""马谡"之流。（其实是因为老爸不会补充兵力，所以猛将都送死去了，汗一个先。）

每当老爸创造出一个个的奇迹时，脸上自豪的笑容总能感动我，令我想起以往的种种。虽然在现实生活中，人的素质不能通过那些简单的数值衡量，但是老爸，又何尝不是为了达到他心目中的"完美"而努力呢？当我向他阐述所谓的"完美通关"时，他那玩世不恭的样子也确实将他想要表达的东西完全的刻在了脸上。也许游戏，就是老爸培养我，与我沟通的一种方法呢。

虽然笔者企图把他领入RPG的神圣殿堂，并锲而不舍地向他推荐像《仙剑》、《轩辕剑》这样的经典名作，但老爸却说那个太复杂了。毕竟

对于忙碌的爸爸来说，玩游戏仅是他一个偶尔的消遣。但他却支持我将游戏进行到底，正是在这个七彩的光环笼罩之下，我可以光明正大地跟老爸上街挑选喜欢的作品，也因为掏腰包的是他，我懂得了节制，而不会像其他孩子一样买一堆粗制滥造的盗版游戏不用心体会。

另一方面，由于趣味相投，我与爸爸之间的代沟也很快消失，从而防止了叛逆期中的过激反应。我将他当作我的玩友，可以向他倾吐游戏中的喜怒，这使得我们几乎无话不谈。游戏的讨论和研究当然也少不了，虽然我与爸爸的口味存在不少的分歧，但是至少可以做到理解。

记得在200X年，GBA终于如约发售了，这个消息无疑是掌机时代的改革，也是笔者的最爱。所以，购买这一神圣而又光荣的任务再次落到了老爸身上。由于身处“山区”城市，掌机在这儿更是罕见。老爸便不厌其烦地为我跑了好几趟，从公布日期起，每逢有空，老爸都会出现在掌机店。这位“大叔”级人物也使许多老板感到惊讶，也因为这样，老爸和老板混熟了。并在第一时间购得GBA，还赠到了一大堆游戏周边。

接着笔者又在次年的情人节后，入手了笔者心爱的GBA SP。老爸非常喜欢和我一起玩游戏，虽然只是一些ACT的游戏，例如《魂斗罗》《IA》等古董级游戏，但他一有空也津津有味地欣赏着譬如《黄金太阳》《口袋妖怪》等画面精美的游戏。虽然他也许不理解这些Q版娃娃在城镇，森林，迷宫来回穿梭有什么意义，但他却也常常发出“那个景色好漂亮”的感叹。

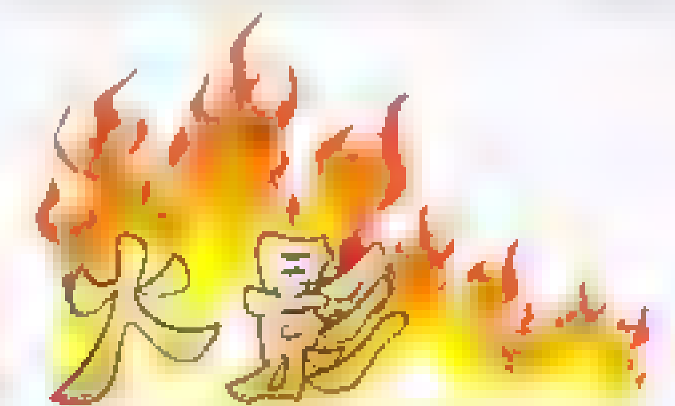
2004年末，是PSP与NDS的发售时期。虽然本地仍未有其踪迹，但爸爸那永远包容的眼神和恒久不变的承诺却如同一颗定心石般让我肯定在不久的将来，我也一定会拥有一台这样的异质掌机。

嘿嘿，有这么一个宝贝老爸，笔者觉得自己很幸运。作为一个普通玩家，当游戏被视为“洪水猛兽”倍受声讨而大多数孩子被父母要求远离时，我却悠然地坐在座位上，与爸爸分享着谈不完的游戏经。

也许是老爸对游戏有了接触，使得他对家长会上老师的说辞产生了质疑。“那个时候，孩子学习本来就紧张，老师却定期召开家长会，增加学生压力。老师们总是强调不能沉溺于游戏，仿佛一旦沾上它便是堕落的开始。俗话说得好：‘个人头顶一片天。’顺其自然，玩游戏也总有自己的路好走吧，毕竟玩出名堂的大有人在。”（爸爸语）

（编注：请该文作者速发Email至pgking@263.net与我们取得联系，提供详细地址，以便我们发放稿费和样刊。）

又见



——小议《NARUTO 最强忍者大结集3》

文 NW旅团 来自东北的修罗 编 LIKY

洋溢着异国风情、书写梦想的《火影忍者》挟动画、漫画热销之威初次登陆NDS，应该算是这款新主机上的第二款动漫改编类游戏。（第一款自然是《网球王子2005》了）作为系列的第三作，它的受关注程度还是不如同一天发售的《任天狗》。就游戏发售以前放出的图片而言，这款游戏的画面与GBA上的并没有多大差别，于是，很多人都怀着“这是TOMY的骗钱作品”的心态去看待《NARUTO 最强忍者大结集3》（以下简称《火影3》），就连修罗也不例外。直到它发售的时候，笔者的心情仍然比较矛盾，抱着试试看的想法，忐忑不安地把游戏买回了家。然后，开机游戏，竟然沉浸其中而不能自拔，看来，并不能简单地把《火影3》归类到“回锅肉”的范畴。

以忠实原著情节的《最强忍者大结集》共有三作，前两部作品都出在GBA上，一代的人物

较小，攻击判定也有很大问题，即使不使出忍术也可以轻松击倒对方；原创的土遁、风遁、火遁等作为解谜道具增加了游戏的技巧性。值得一提的是本篇的敌人众多，而且都是熟悉的面孔，遗憾的是关卡长度太短，还没有尽兴就匆匆结束了。（其实在它之后的两代作品也未能摆脱流程短的弊病）游戏一个比较有趣的地方是在某些角落会出现樱或日向雏田为主角加血，另外通关后出现图鉴模式，还可使用帅到掉渣的上忍卡卡西。剧情方面，从与木之叶丸的家教交手一直到打倒桃地再不斩和大蛇丸为止。

二代相比初代有了不小的进步，人物变大以后顺眼了许多，而且背景总算能称得上是GBA的游戏了，忍术的使用方法也由蓄力型改为指令型。情节从中忍考试直到与砂之国的我爱罗交手。本作引入了过关评价，通关之后取得高评价成为玩家竞相追求的目标。通关后可选择的人物增加了小李，卷轴里增加了三代火影，得到木叶标志的道具可以发动忍术……这些都让FANS满意，要说缺点，除了流程过短，就是音乐素质实在太差。

说到《火影3》，虽然进步的幅度没有从一代到二代之间那样明显，不过借助NDS的新机能，在操作方面有了突破性的进展。发动忍术的方法回归原点，改为蓄力型，但与初代相比仍稍有差别。按住L键一秒钟左右就可以发动忍术，然后按照提示用触摸笔在下屏顺时针或逆时针画圈，依照气槽蓄满的条数发动忍术。还有一些比较独特的设定，比如宇智波佐助的火遁·豪火球之术，自来也的火遁·蛤蟆油炎弹就需要用麦克风吹气。

游戏还放弃了二代的卷轴必杀，引入了援护设定；援护人物的查克拉槽蓄满后即可发动必杀，一定程度上方便了玩家。在游戏操作上做了细微的调整，初次上手的玩家不会再抱怨游戏太过简单了。每关中段都会插入用到触摸屏的小游戏，而前作受到好评的过关评价得到保留，去掉了过关人数，用木叶标志收集数来代替。墙上行走耗费查克拉则是忠实原著的体现。

本作的攻击判定是修罗最为欣赏的部分，大概是制作者们在这个方面下了功夫的缘故罢，里面无论是普通的体术攻击，还是强劲的忍术攻击，都具有良好的手感。回顾前两作，初代打上去毫无感觉，似乎在与空气搏斗；二代要好一些，不过还是有点虚，不是那么真实；三代在攻击的时候还会"吼"、"哈"的喊上几声，使得玩家的代入感与兴趣大大增加。而且个人认为在三代引入了二段跳与加速键真正实现了忍者"动若脱兔"的灵活特点，可以尽情地驰骋其中，不过也是通关时间缩短的原因之一；另一个原因是援护人物的必杀太过强悍导致关底难度下降。鸣人的乱舞系攻击鸣人连弹在初代里只有一个人，二代里影分身成了5个，到了三代出现了10个……看来，他的功力是越来越深了。

游戏采用的是最新的动画剧情，鸣人一行为了救回佐助与大蛇丸手下的音忍四人组展开了战斗，由于动画的设定，音忍小组的每个人都会变身，使得每关的BOSS战极为刺激！在最终关对决永远的BOSS大蛇丸时，鸣人唤醒了体内九尾的查克拉，浑身闪耀着火红色的光芒，甚至比大蛇丸的外形还要华丽。

至于音乐方面，相信NDS的音效不用我再多费口舌了，戴上耳机后感觉游戏的音乐制作的比较精良。在放必杀的时候还有清晰的语音效果，真是让人热血沸腾啊。

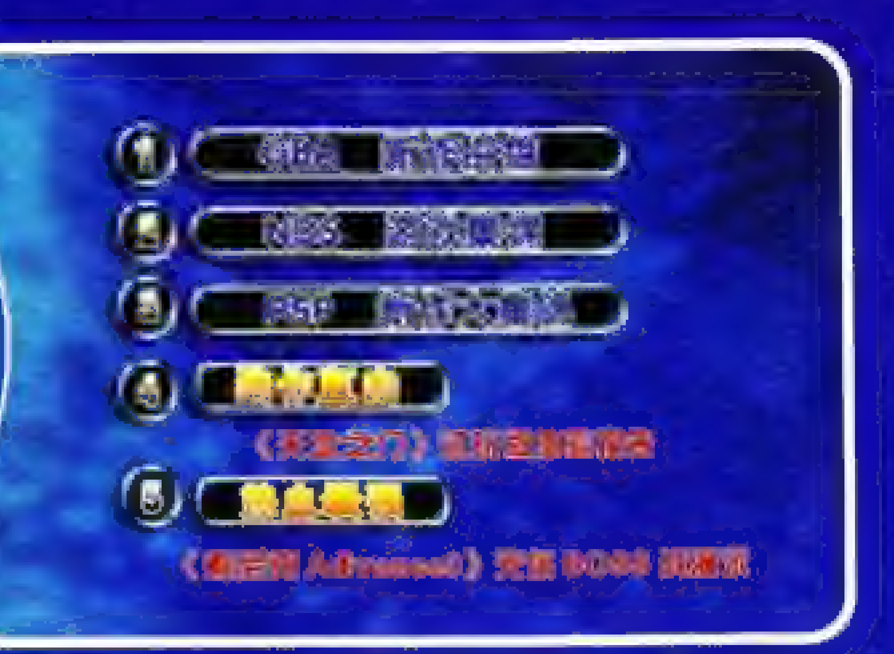
说了不少好话，但是事物是没有十全十美的，游戏本身还存在着诸多不足。流程过短，打过两周目以后，使用鸣人通关，自来也与春野樱援护，通关时间还不到一小时……另外可操纵人物过少，比起二代只是增加了日向宁次一人，人气极高的我爱罗与使用骨头攻击的君麻吕戏分大减；像样的敌人只有药师兜等七人，实在是浪费了NDS的卡带容量。必杀画面一般，没有利用到动画版中绚烂的特写动画，只是用其中的截图敷衍了事。个人最不能忍受的是竟然无法使用五代目火影纲手，残念，难道TOMY想把这人留到下一作？果然不愧是超级JS。

总体而言，作为一款热门动漫改编的游戏，《火影3》还是比较成功的，首日销量超过3万5就很说明问题。像修罗这样的"火影饭"应该为数不少，如果看了漩涡鸣人这帮人的"青春·热血·斗志忍者剧"还感觉不过瘾的话，那么不要犹豫，《火影3》是你最好的选择。让我们随着游戏中的人物一起华丽地呐喊吧，螺旋丸——

VOL.19

口袋光环

精彩内容导视



GBA新作拼盘

这里有新作《魔法老师》和《蝙蝠侠 开战时刻》的演示影像，同时还有《超级火枪英雄》、《时空双侠》和《斯科基病毒》等游戏的新作影像。

PSP新作大集锦

这里将为大家介绍《托尼·霍克地下滑板2 REMIX》这款作品，同时还有《龙战士III》等PSP新作的预告影像，不要错过。

NDS 影像集锦

首先是《一笔吃豆》中的各种恶趣味图案演示。而接着有战略游戏大作《超级大战争DS》、水墨风格的《大盗五右卫门》和《超执刀》的演示影像。

劲作直击

《天地之门》试玩版体验报告

PSP原创大作《天地之门》试玩体验，向你展示这款充满东方风情的武侠A-RPG大作。

热血最强

《索尼克 Advance3》无伤BOSS战演示

在时间挑战模式中无伤快速击败BOSS的演示，让你看看我们的英雄们如何对付蛋头博士的吧。

iQue DS™ 中国百台限量首发预售！

（预售价格、赠品等详情将刊登于即将上市的《游戏机实用技术》8A，敬请关注！）

UCG 携手 iQue 独家推出

强强联合 打造真玩家的节日

限量100台！

Touch!中国

行货主机的四大惟一

1、硬件提升！——内存扩充 一步到位

◆全球惟一升级版DS中国独享，超大内存运行中文游戏与特殊应用软件更流畅！

2、中文系统！——轻松操作 体贴设置

3、全球制式！——最强兼容 版本通吃

◆兼容 NDS 及 GBA 游戏

4、独占软件！——中文游戏 惟一支持

行货玩家的三大优势

1、售后无忧！——15 天保换 一年保修

2、增值服务！——行货用户 免费享用

3、官方回馈！——消费正品 回馈不断

抢先预订的四大理由

1、抢鲜入手！——特快专递发出，第一时间体验

2、独家赠品！——UCG 首发独家赠品及官方预定书

3、限量百台！——豪华预订版共 100 名

◆订完即止，以读者汇款时间为准

4、"行家"惊喜！——行货玩家 惊喜大礼

◆原 iQue 行货的用户预订更有额外获赠！

预订方法

◆即将上市的《游戏机实用技术》8A 会公布预订价格、赠品、汇款地址，按公布的价格迅速汇款至杂志社，抢先预订！

◆已经购买过 iQue 行货产品（神游机\iQue GBA\iQue sp）的玩家注意，请及早注册神游俱乐部（www.iQue.com），并将自己所购买的产品进行产品认证，预订iQue DS时更有额外获赠！

◆www.levelup.cn 网站将与《游戏机实用技术》8A 同时发布预售价格、赠品及汇款地址，敬请关注！

◆若您对注册神游俱乐部及产品认证有任何疑问，请咨询：(86-512)62883599

◆为感谢玩家对行货的支持，已经汇款却未能抢得前 100 预定名额的，将获得全额退款以及一份纪念品作为留念。

iQue (China) Ltd.

iQue商标持有人为神游科技(中国)有限公司

神游科技（中国）有限公司
地址：中国苏州工业园区机场路328号国际科技园B-203

Nintendo

定价：12元

ISBN 7-88488-436-4